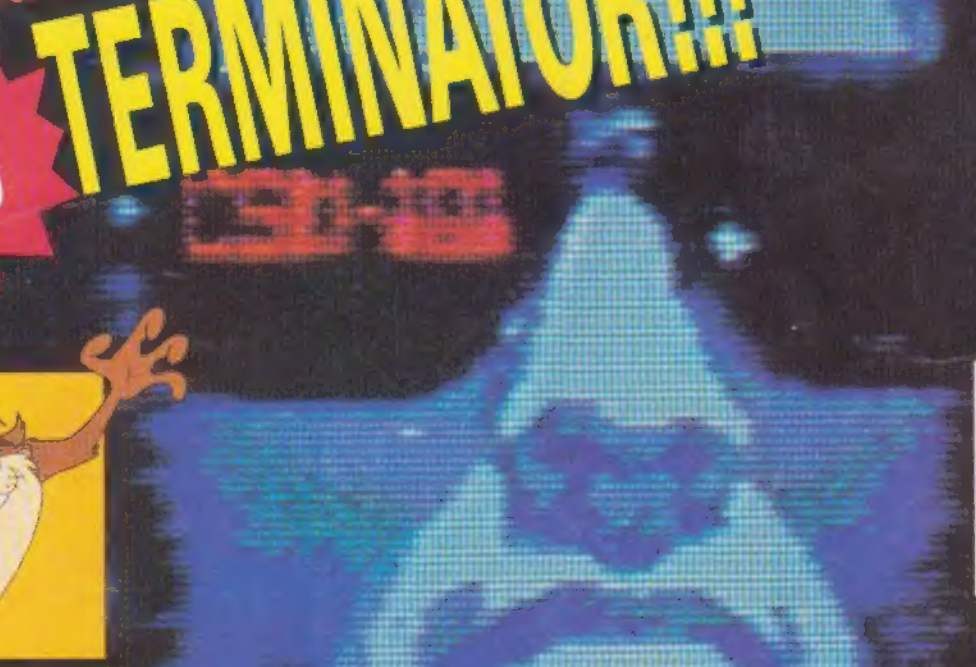
MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 14
SETEMBRO DE 1992
Cr$ 9.800,00

Hasta la vista, baby.

CHEGOU TERMINATOR!!!



SIMPSONS
Bart apronta mais uma para Mega Drive!!

TAZ MANIA
Acabe este jogo!! Dicas incríveis, todas as fases e manhas!!

O melhor caminho, passo a passo, para terminar RUNNING BATTLE!!

A DISPUTA CONTINUA!
SUPER-OLIMPÍADA DE VIDEOGAME
VEJA QUAIS SÃO OS JOGOS DA 2ª ETAPA!

MAIS DE 2.000 PRÊMIOS!!
- SEIS VIAGENS A DISNEYWORLD
- 8 MEGA CDs! • 8 MEGA DRIVES!

Extra!
UM CARTAZ ENGRAÇADO DE JAMES POND II

SUPER MAQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica. A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

NESTE Nº:

4. Carta do Chefe
Chefe põe a cambada pra trampar mais do que nunca.

6. Cartas
Redação abarrotada de parabéns.

9. Master Especial
Running Battle completo.

19. Mega Especial
Taz Mania desvendado completamente.

24. Rola Lá Fora
Tudo para o Mega CD-Rom

26. Supertáticas
Testadas, comprovadas e garantidas.

32. Saiu nos States
O superesperado Terminator, mais Chuck Rock e Simpson's.

37. Billie Joy

38. Superjogos
Super Mônaco GP II, Gynoug, Joe Montana. Hellfire e My Hero.

44. Macetes da Galera
Escolhidos entre milhares.

45. Clube do Chefe

46. Classificados
Rolo entre os leitores.

50. Locadoras
As locadoras credenciadas do Clube do Chefe

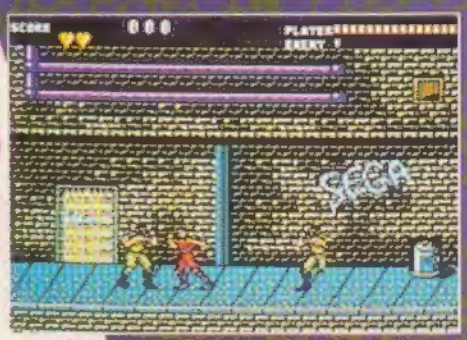
51. Dr. Kissab
A sabedoria ao alcance do leitor.

52. Hotline
O que todo mundo quer saber.

53. Classics
Dicas de todos os tempos.

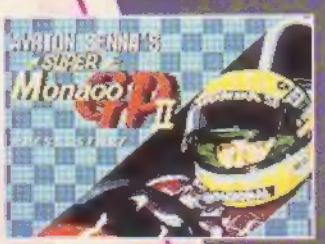
54. Podium
Escores de ouro, prata e bronze.

MEGA E MASTER ESPECIAL
Running Battle e o fantástico Taz Mania, completos pra você!



SUPERTÁTICAS
Dicas dos pilotos da SG pra você humilhar no joystick!

SUPER MÔNACO GP II
Para 3 sistemas, assinado por Ayrton Senna.



TERMINATOR
Depois de explodir no cinema, O Exterminador do Futuro arrasa no Mega Drive.

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 14 - Setembro de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assistentes de Arte: Simone Leandro e Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: Márcia Maresti Lima (textos), Thiago Sorrentino, André Biancardi (pilotos), Fernando Sampaio (fotos), José Santana Matias (arte), Reinaldo Moraes, Emílio Damiani (quadrinhos), Glair Alonso Arruda (ilustrações).

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Assinaturas: Luiz Peduti

Diretora responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266

Para sugestões, reclamações dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 881-8266

Números Atrasados:
Dirija-se ao distribuidor DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão
Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

"Diz-me com quem jogas e te direi qual é a jogada!"

Em primeiro lugar, quero agradecer a enxurrada de gentis cartinhas que vocês enviaram pra cá nos dando parabéns pelo aniversário da SG. Como é realmente impossível responder a todas fica aqui lavrada, para todos, a nossa gratidão eterna.
A Equipe até chorou quando recebeu a paçoquinha que mandei comprar pra cada um. De vez em quando, mais precisamente, uma vez por ano, eu adoço o bico deles. Mas eles são mal agradecidos e a falta de reconhecimento é geral. Reivindicaram um copo de guaraná, que eu achei abusivo e recusei.
Não posso deixar montar, né? Bom, a resposna agora é redobrada e, pra variar, fiz a cambada trabalhar como nunca. O resultado já se faz notar nesta edição.
Tem Running Battle em Master Especial, jogada por jogada. A poderosa não arredou pé, assim como mão, ou melhor dedos, enquanto não terminou o delicioso Taz Mania. Confira em Mega Especial e termine também, se for capaz.
Tem jogo novo de montão, nacionais e internacionais. Aqui tá saindo para Mega, Master e Game Gear, o tão esperado Super Mônaco GP II (o do Senna!), após longa e dolorosa espera. Tão saindo ainda Gynoug, Hellfire, Joe Montana e, pro Master, My Hero. Vocês têm bastante coisa pra se manterem entretidos e com as mãos ocupadas. Como não gosto de ver leitor entediado, caprichei no noticiário internacional.
Vocês vão ficar conhecendo Chuck Rock, um jogo ancestral, sem dúvida, e Bart Simpson's Vs. The Space Mutants. E agora a pérola final: o esperadíssimo Terminator acaba de sair nos States e nós revelamos pra vocês. Hasta, carissimos! Divirtam-se.

O CHEFE,
cada vez mais Chefe!

Uma ficha técnica para ninguém botar defeito

A ficha técnica da SG traz informações importantes sobre lançamentos em um formato conciso. É só bater o olho para saber quantas fases tem um jogo, o número de mega, fabricante, modalidade, etc. Logo abaixo vem as notas do Chefe, organizadas numa escala que vai de 0 a 100. Veja o exemplo ao lado. (N/D não disponível).

FICHA TÉCNICA
Nome: Arch Rival
Console: Mega Drive
Modalidade: Esporte/Tiro
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases: N/D
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	60
Gráfico:	69
Som:	82
Diversão:	90

CENTRO ATACADISTA

ATACADO E VAREJO DE PRODUTOS TECTOY

CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA LOCADORAS

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

After Burner
Alex Kid in Shinobi World
Altered Beast
Astro Warrion
Blade e Angle 3D
Bonanza Brother
Dead Angle
Double Dragon
E. Swat
Fantasy Star
Galaxy Force
Golden Axe
Golfmania
Indiana Jones
Jogos de Verão
Kenseiden
Line of fire
Mônica no Castelo do Dragão
Moonwalker
Operation Wolf
Out Run 30
Poseidon Wars 3D
R. Type
Rambo III
RC Grand Prix
Shape and Colums
Shinobi
Space Harrier 3D
Super Futebol
Super Mônaco GP
Super Tênis
The Luchi C. Camper
Vigilante
Dynamite Dux
Shooting G
Battle Out Run
Alex Kidd in Miracle World
Black Belt

CARTUCHOS MEGA DRIVE

Arnold Palmer Tournament Golf
Burning Force
Castle of Ilusion
Cyberball
Dic Tracy
E. Swat
Flick
Ghost Busters
Golden Axe
Phelios
Shinobi
Sonic
Super Hang on
Super Mônaco GP
Thunder Force II
Streets of Rage
Truxton
Forgotten Worlds
Toe Jan & Earl
Super Futebol
Super League Baseball
Alex Kidd
Desert Attack Helicopter

E mais: todos os lançamentos de junho/julho. Confira!

BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

TECTOY

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CAPITAL DE SÃO PAULO

COMPRE POR TELEFONE MASTER SYSTEM E MEGA DRIVE E RECEBA GRATUITAMENTE EM SUA CASA

LOJA 1 - Rua Barão de Duprat, 351 - CEP: 01023 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-9800 e 227-4434 - FAX 229-0315
LOJA 2 - Rua Cantareira, 678 - CEP: 01024 - Mercado - São Paulo - TEL (011) 227-1649 - **Estacionamento grátis**

CARTAS

A Redação recebeu pilhas e pilhas de cartas dando os parabéns pelo aniversário da SG. Valeu!

CARTEIRINHA RECEBIDA

E aí, pessoal, tudo bem com vocês? Comprei minha revista deste mês e achei superdemais, legal mesmo. Nunca fui de puxar o saco de ninguém, mas vocês arrebentam cada vez mais, sempre com mais qualidade e competência. Hoje, acabei de receber minha carteirinha do "Clube do Chefe", é super-legal e você, Chefe, pode ficar tranqüilo que vou defendê-lo até a última gota de life, pode crer. Fique sabendo que o que tenho de mais precioso hoje são as minhas Supergames, da nº 1 à última. Bem que você poderia se revelar mais, dizendo que tipo de música gosta, que tipo de carro tem, quantos anos tem, se tem irmã e por que gosta de viver misteriosamente. Adorei Billie Joy, está bem mais legal que do outro jeito. Parabéns para o pessoal da equipe SG, faz um ano que estou com vocês e não largo.

Fabrício Serrano Mattos
São Paulo — SP

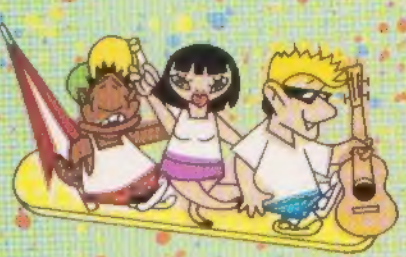
RC: *Muito obrigado por todos os elogios. Não falei que a carteirinha do Chefe tardava mas chegava? Que bom que você gostou de tudo. Tenho uma big surpresa para todos, estou em fase final de redação de minhas memórias. Conto tudo. Brevemente todos terão acesso à minha intimidade inteira. Estou com dificuldades relacionadas ao título da obra, quero uma coisa de impacto. Já pensei em: "Chefe, um peixão", "Mein Kampf", "Os brutos também jogam", "Paizinho querido", mas não consigo decidir-me. Até mais, um grande abraço.*

PECHINCHA

Caro Chefe. Escrevo esta carta para agradecer a carteira de sócio e dizer que a revista é um sucesso total. Aproveitando a oportunidade gostaria de saber uma coisa. Li na SG nº 12 que o preço do Genesis será, em agosto, 99 dólares. Gostaria de saber se é possível fazer o pedido pelo reembolso postal do Clube do Chefe e se posso pagar em cruzeiros. Termino dizendo que a SG é a melhor revista da 1ª, 2ª, 3ª, 4ª e até da 5ª dimensão (ô louco). Tchau chefia.

Gamemaniaco Claudio Manoel de Oliveira.
Caetanópolis — MG

RC: *Obrigado pelos mimos. Apesar da fama sou supersensível. Querido leitor, para comprar um Genesis por 99 dólares só indo aos States, tá? De qualquer outra maneira, vai envolver despesas com taxas, impostos de importação, transporte, etc. Para nós, não compensa. O que você leu na revista é uma nota dizendo que, no mercado americano, o preço dos consoles está abaixando e, ao que tudo indica, os fabricantes esperam lucrar é com os cartuchos. Mas isso é lá. PS: O Clube do Chefe ainda não tem Reembolso Postal. Beijão.*



BILLIE JOY

Agora é com o Chefe. Cadê os meus, os nossos, queridos quadrinhos da SG? Sacanagem reduzi-los desta forma. Quero satisfações, hein? Chefe: um abraço, não deixe de ser sempre superlegal e pelo amor de Deus, não me deixe sem os quadrinhos. Falou, galera da SG.

Micael Galhano Feijó
Cuiabá — MT

RC: *Caro Micael, devo satisfações a todos pelos quadrinhos. É muito difícil disciplinar os colaboradores da revista, uma verdadeira "missão impossível". Os caras me deixam na mão, na maior, fazem coisa de menos, querem ganhar mais. Olhe, é dureza. Eu que não sou um cara fracote tenho que arrebentar telefones e fax para conseguir alguma coisa. Mas no final tudo se resolve, por bem ou por mal.*

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Al. Barros, 945
(esq. R. Cons. Brotero)
Higienópolis
tel: 825-4317

SUPER GAMES
SÃO PAULO
R. Verbo Divino, 954
Granja Julieta
tel: 548-4902

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Av. Higienópolis, 192- Lj. 3
Higienópolis
Inauguração: Julho 92

SUPER GAMES
SÃO PAULO
Av. Nova Cantareira, 3230
Tremembé
Tel.: 203-1597

SUPER GAMES
BRASÍLIA SUL
SCLS 106 Bloco C Lj. 11
Brasília - DF
tel: 242-0177

SUPER GAMES
BRASÍLIA NORTE
SCLN 215 Bloco C Lj. 19
Brasília - DF
tel: 347-8281

SUPER GAMES
CAMPINAS
Av. Barão de Itapura, 2365
Campinas - SP

SUPER GAMES
MACEIÓ
Galeria Sete Coqueiros, lj. 8
Farol - Maceió - AL
tel: 231-8186

SUPER GAMES
SANTOS
Rua Fernão Dias, 04- Lj. 8
Galeria Ipiranga
Santos - SP

SUPER GAMES
BELÉM
Av. Serzedelo Corrêa, 880
Belém - PA

SUPER GAMES
PETROLINA
R. Manoel Clementino,
1018 - Lj. 14
Petrolina - PE
tel: 992-1125

SUPER GAMES

VOCÊ QUER. NÓS TEMOS!

SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA LOCAÇÃO E VENDA

CARTUCHOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS, REVISTAS, USADOS, ASSISTÊNCIA TÉCNICA, BRINQUEDOS INTERESSANTES, CABINES DE TESTE E UM ATENDIMENTO SIMPÁTICO E PROFISSIONAL.

VENHA CONFERIR E CONCORRA A UM SUPER NES.

CORTE — CORTE

GRANDE CONCURSO SUPER GAMES

Estou preenchendo este cupon e vou depositá-lo na urna localizada na *SUPER GAMES* mais próxima de minha casa, para participar de graça do concurso que dará um SUPER NES como Prêmio.

Nome: _____ Idade: _____ Sexo: M F

Endereço: _____ CEP: _____ Tel: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Meu Vídeo Game é: _____

Os Cupons somente serão recebidos para depósito nas urnas até o dia 29/08/92 às 18:00 Hs. O sorteio será realizado na *SUPER GAMES* da Al. Barros, 945 em São Paulo no dia 11/09/92 às 18:00 Hs.. aberto ao público. O ganhador será notificado pelo Correio, por telefone e por aviso afixado em todas as lojas *SUPER GAMES*. Este sorteio premiará apenas uma pessoa com um SUPER NES.

FRANCHISING SUPER GAMES

PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233 SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

ANUNCIANTE DA SUPERGAME NÃO PERDE NENHUMA JOGADA

Você pode falar com o seu público anunciando normalmente na **Supergame** ou, se preferir, optar pelo pacote do **Clube do Chefe**, uma supersacada da revista para aumentar o tráfego de jovens na sua loja. Se você quiser saber mais, ligue 881.8644 ramal 197 e fale com a gente.

ASSSINATURAS
881-8266
CENTRAL DE ATENDIMENTO

CARTAS

PAC

Caro Chefe. Na edição nº 11, o leitor Raimundo Brito de A. Júnior fundou o Partido Contra o Chefe (PCC). Dizia ele que deixar o pessoal da Redação jogar não tira pedaço, mas eu acho que, se ficarem só jogando, a revista não fica pronta e não teremos o que ler. Estou fundando o PAC (Partido Amigos do Chefe). E mande esses megapreguiçosos começarem a trabalhar, chegando ao final de Mônica no Castelo do Dragão. Quero também os cartazes de Double Dragon ou Shinobi.

Rômulo Henrique P. Angélico.
Natal — RN

RC: *Caríssimo Rômulo. Você é um exemplo para as novas gerações de gamemaníacos. Contribui para a democracia com a fundação de novos partidos e, principalmente, não me deixa sozinho neste momento delicado. Nem preciso dizer que os megapreguiçosos já estão trabalhando, e muito! Suas sugestões para os cartazes já estão anotadas na imensa lista de pedidos dos leitores. Mônica também. Saudações partidárias.*

O CARRO DO CHEFE

Prezados redatores (incluindo o Chefe). Esta é a primeira carta que escrevo para a SG. Vocês são muito legais e a revista é a mais conceituada do país. Tá valendo. Um abração para todo mundo e um para o nosso querido Chefe, todo especial. NOTA: Será que o Chefe deixaria eu dar uma voltinha naquele carro maneiríssimo?

Flávio Castro Guimarães
Maringá — PR

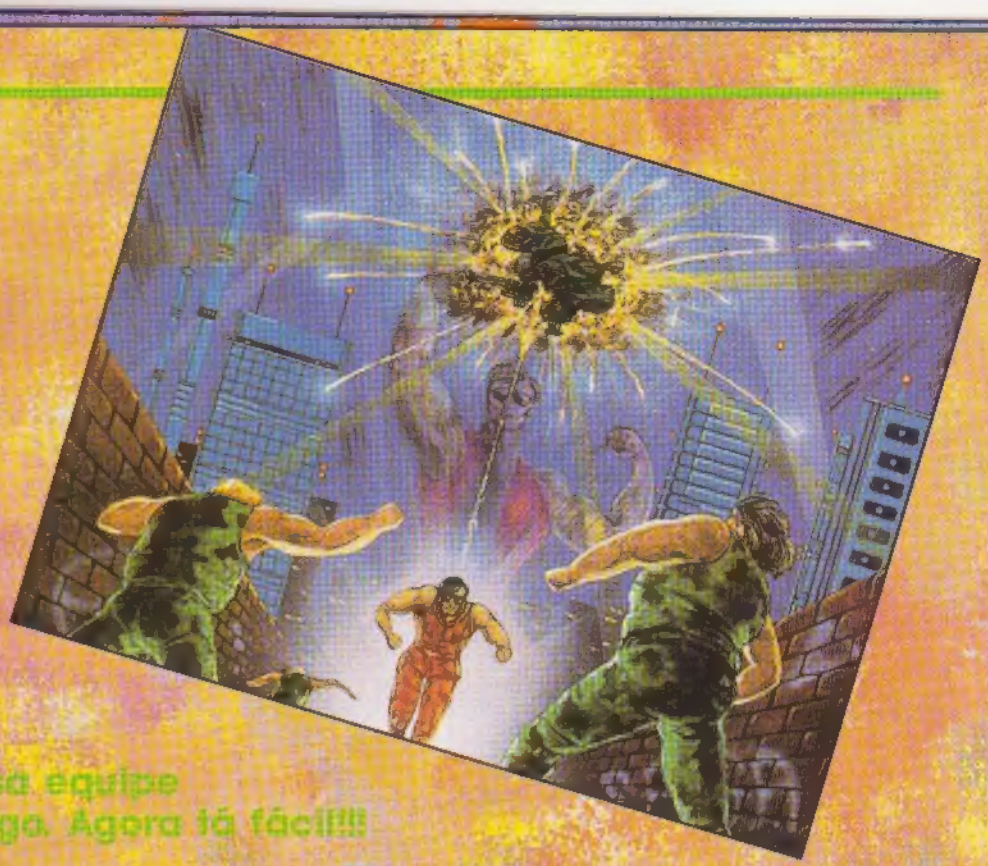
RC: *Agradeço o abraço especial, suas dúvidas foram encaminhadas ao Dr. Kissab e sua dica pros Macetes. OK? Claro que deixo, o meu carro está às ordens, minha motorista leva você quando puder, ela tem a agenda meio cheia, aí é que está o problema. Quanto a mim, não sou apegado às coisas materiais, o que é meu é de vocês. Um tapinha bem especial nas costinhas.*

RC *= Resposta do Chefe*
RR *= Resposta da Redação*

Escrevam para
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

ESPECIAL MASTER

Running Battle



Faça missões com as supertáticas que a nossa equipe descolou e termine o jogo. Agora tá fácil!!!!

1º Fase

Comece o jogo detonando os soldados inimigos, sempre mantendo uma certa distância para não ser atingido. Colha todos os itens do caminho.

Dica:
O melhor golpe é a voadora (pulo e chute).

Dica:
A espingarda é uma arma poderosa mas muito lenta, prefira pegar o revólver que é bem mais rápido.

2º Fase

Siga em frente, tomando cuidado com os inimigos que pulam sobre o abismo. Eles podem te atingir no meio do salto e fazer com que você caia no buraco.
Chegando no final da fase, entre na porta para passar para a próxima.

1º Chefe

Para derrotar o Capitão Brasa, siga essa dica: Quando ele pular, salte em sentido contrário, abaixe e fique

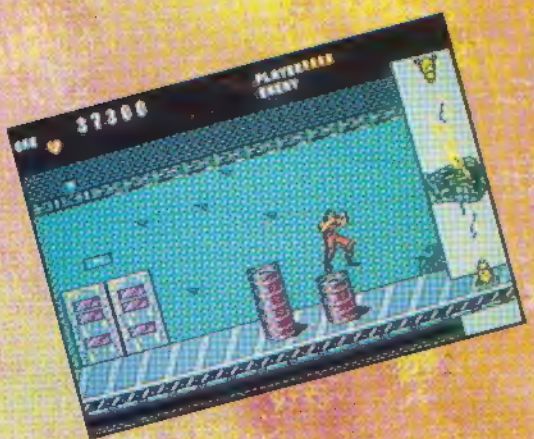
ESPECIAL MASTER

Running Battle

Para ficar invulnerável e super veloz, tente pegar a Super-Velocidade escondida no primeiro canhão rotatório dessa fase.

dando golpes à toda velocidade, até derrotá-lo.

3º Fase

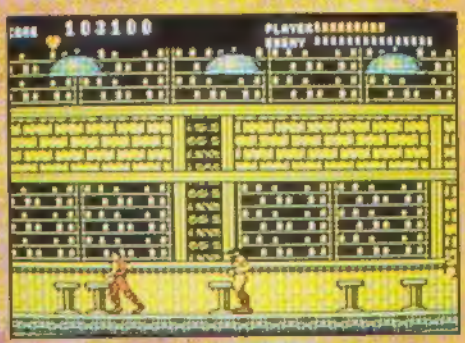


Cuidado com o soldado na prancha. Ele saltará sobre sua cabeça.
Quando você avistar os canhões laser, abaixe. E não perca o seu tempo tentando destruí-los.

2º Chefe

Enfrente Killer the Kid. Não é bolinho, pois os inimigos atiram garrafas que estilhaçam em

sua direção. Quando ele sacar a arma, Não fique parado.
O melhor jeito de detonar Kid é uma seqüência rápida de voadoras.

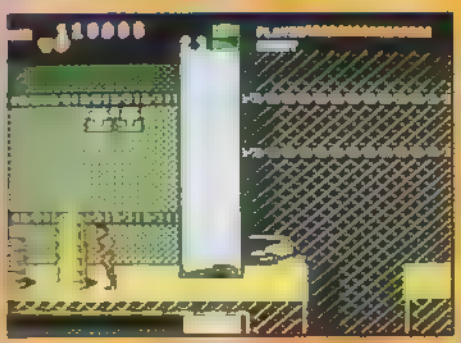


4º Fase

Nesta fase os canhões laser estão muito mais rápidos e precisos.
No primeiro canhão rotatório há uma Super Velocidade, pegue-a.
Dê uma certa distância do granadeiro.

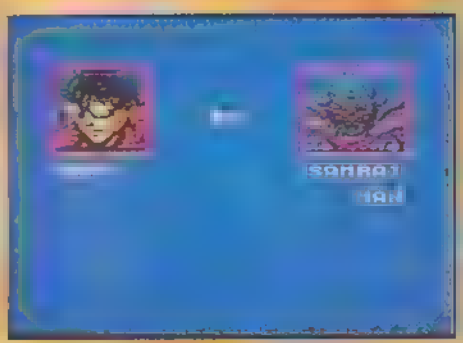
Dica:
No terceiro galpão, tem uma super velocidade escondida no primeiro canhão rotatório.

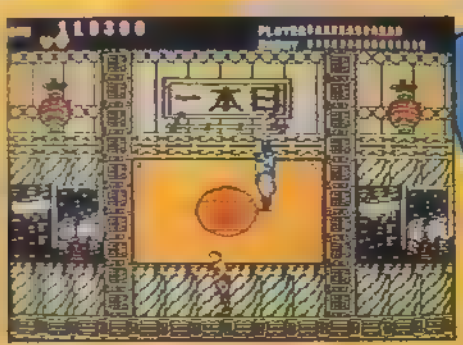
Outra Dica:
Para destruir o robozinho que atira, é preciso usar de voadoras e muita sorte.



3º Chefe

Este é um momento de pura adrenalina!





Não fique parado um minuto sequer, pois Samrai Man usa uma magia (trovão), que vem em sua direção.
Pule, dê voadoras e esquive de seus golpes partindo para cima.

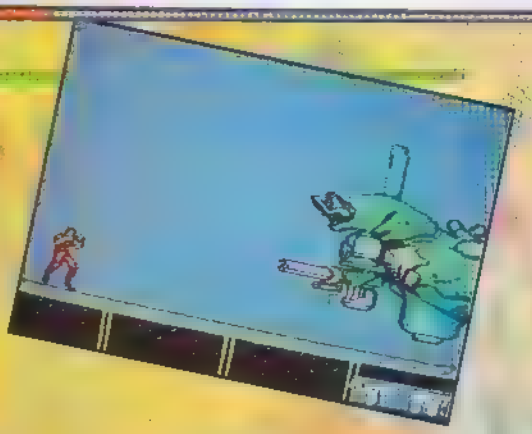
Dica:
Quando Samurai usa a magia, geralmente faz um movimento diferente.
Para não ser atingido, quando [illegible] movimento ande [illegible]. Assim, você [illegible] atingido.

[illegible]

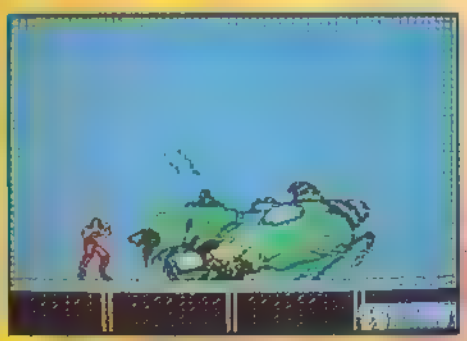
Agora o chefe de fase é Miracle Man. A principal arma contra você é uma espécie de bala teleguiada.

Ele também solta os tijolos da parede para cair na sua cabeça. Portanto fique dando voadora e não fique parado

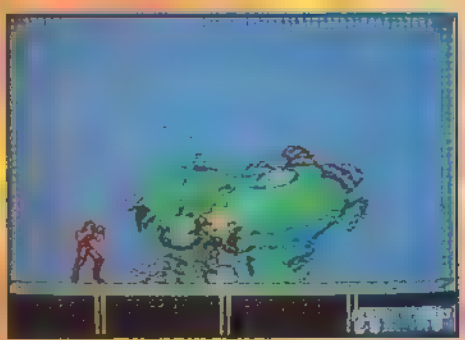
Último Chefe

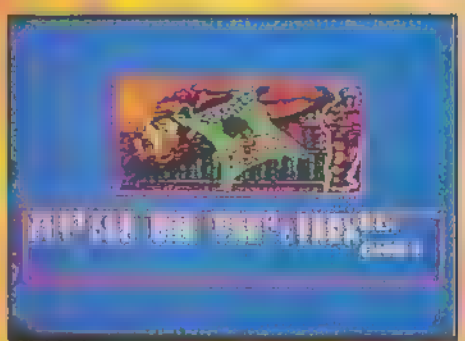


O último chefe que você irá enfrentar é uma imensa nave espacial.



Superdica:
Para derrotar o último chefe, a Supergama descobriu o jeito mais fácil:





A escolinha em cima da metralhadora é o ponto fraco da nave. Pule e dê voadoras no ponto estratégico, até destruir de uma vez por todas a nave.

Super-Olimpíada 92 de Videogame

CLUBE DO CHEFE

Você vai ver a tremenda moleza que é participar da maior Olimpíada de Master e Mega do planeta, ganhar altos prêmios e ainda ser reconhecido, nacionalmente, como o maior fera nessas categorias.

A *Super-Olimpíada 92* de videogame será dividida em 2 fases: uma classificatória de 4 etapas, com jogos divulgados nas edições 13, 14, 15 ■ 16 da *Supergame* e outra com a grande final. A cada edição, serão citados 4 jogos: 2 para Master ■ 2 para Mega.

Para participar, é muito fácil! Basta enviar uma foto da tela da sua TV com seu maior recorde em cada um dos dois jogos de cada categoria (veja como fotografar na página 14), juntamente com os cupons da revista, que deverão ser colados no verso de cada foto.

Mas, fique ligado nos prazos máximos de cada etapa para enviar suas fotos! A cada etapa serão selecionados 4 ganhadores - 1º e 2º lugares de cada categoria - para ■ grande final, que contará com 16 participantes. Os nomes serão divulgados nas edições seguintes da revista *Supergame* e também ao vivo, pela televisão.

Os participantes de cada etapa, não classificados, concorrerão ainda ao sorteio de 3 assinaturas da revista Supergame.

FIQUE LIGADO NOS PRÊMIOS DA FASE ELIMINATÓRIA!

No final de cada uma das 4 etapas, você pode ganhar os seguintes prêmios para Master e para Mega.

1º e 2º
Passagens e estadias para ■ grande final (com direito a acompanhante), um boné e uma camiseta do Chefe.

3º ao 35º
Um boné, uma camiseta e um "diploma ouro" de participação, do Clube do Chefe.

36º ao 70º
Um boné, uma camiseta e um "diploma prata" de participação, do Clube do Chefe.

71º ao 100º
Um boné, uma camiseta e um "diploma bronze" de participação, do Clube do Chefe.

Como você vê, são mais de 2000 prêmios só na fase eliminatória!

PREPARE-SE PARA A GRANDE FINAL!

Os 16 classificados serão reunidos no dia 24/01/93 num único local, a ser divulgado nas próximas edições da SG, terão todas as suas despesas de transporte e estadia pagas e direito a um acompanhante.

Durante um dia inteiro realizaremos a grande final da Olimpíada, com jogos inéditos e divulgados apenas na hora da disputa.

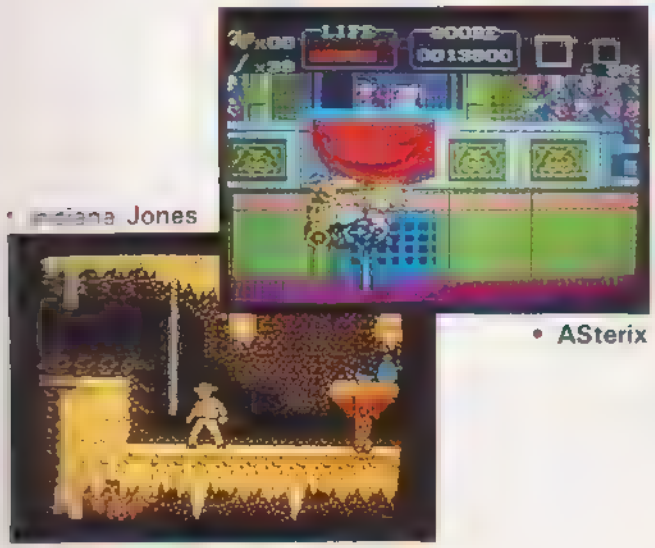
A apuração e a entrega dos prêmios serão feitas após o encerramento dos jogos, em um coquetel comemorativo. Tremenda boca livre!

A cobertura completa da grande final será feita ao vivo pela televisão.

CATEGORIA MASTER

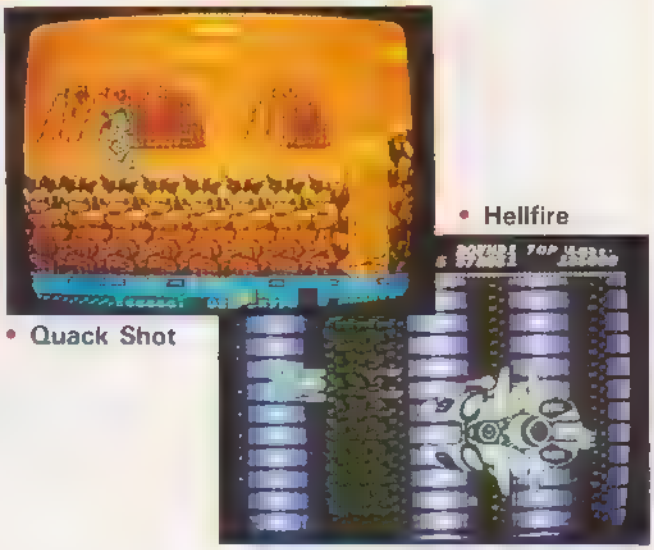
ESTES SÃO OS 4 JOGOS DA 2ª ETAPA ELIMINATÓRIA:

CATEGORIA MEGA



• Indiana Jones

• ASterix



• Quack Shot

• Hellfire

Os Prêmios Da Grande Final

CATEGORIA MASTER

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame durante 6 meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 superconsole Mega Drive.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
4 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

5º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
3 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
2 cartuchos para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 cartucho para Mega.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 superconsole Mega Drive.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

CATEGORIA MEGA

1º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
Contrato de 1 ano como colaborador da SG com uma ajuda de custo de Cr$ 50.000,00 (base agosto/92) iniciais, corrigidos pela TRD.
1 troféu de campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

2º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 1 ano.
1 troféu de vice-campeão oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

3º Prêmio

Exemplares grátis da revista Supergame, durante 6 meses.
1 troféu oferecido pelo Clube do Chefe.
1 sensacional Mega CD.
Uma viagem ao mundo maravilhoso de Disney.*

4º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
4 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

[illegible]º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
3 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

6º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
2 cartuchos para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

7º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 cartucho para Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

8º Prêmio

1 sensacional Mega CD.
1 medalha de honra ao mérito pela participação.

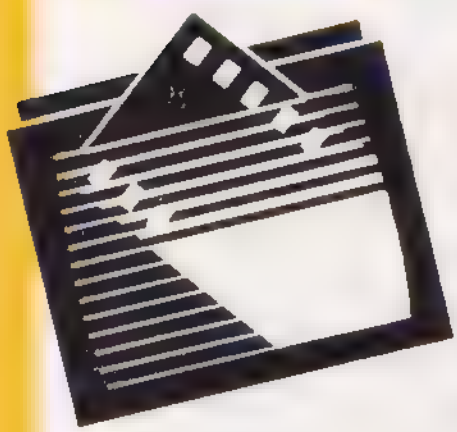
*Prêmio direto a uma passagem à Disney, com estadia de uma semana para uma pessoa (com prazo de um ano para usufruir)

PRA VOCÊ NÃO DANÇAR COM OS PRAZOS DE CADA FASE, FIQUE LIGADO NA TABELA ABAIXO:

SE LIGA NAS TABELAS ABAIXO

		Nº da Revista	13	14	15	16	17	18	19	20
		Mês nas bancas	Agosto/92	Setembro/92	Outubro/92	Novembro/92	Dezembro/92	Janeiro/93	Fevereiro/93	Março/93
FASE CLASSIFICATÓRIA	1ª Etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos	ATÉ 31.08							
		Divulgação Resultados								
	2ª etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos		ATÉ 30/09						
		Divulgação Resultados								
	3ª Etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos			ATÉ 31/10					
		Divulgação Resultados								
	4ª Etapa	Divulgação dos Jogos								
		Data máx. p/ envio fotos				ATÉ 30/11				
		Divulgação Resultados								
FASE FINAL		CONVOCAÇÃO GERAL								
		DATA EVENTO						24.01.93 DOMINGO		
		REPORTAGEM COM OS FINALISTAS								
		DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E REPORTAGEM DO EVENTO								

APOIO: VARIG



Para garantir que suas fotos tenham qualidade e concorram aos prêmios da Grande-Olimpíada 92 de videogames, a redação da SG reuniu as dicas de um superentendido no assunto.

Os dez mandamentos da boa fotografia, segundo o CHEFE.

1º Não use flash, de maneira nenhuma.
2º Escureça a sala, para impedir a entrada de luzes que possam estragar a foto (e, também, de pentelhos em geral).
3º Centralize a tela no foco de sua câmera. De preferência use um tripé, ou então apoie a câmera numa mesa ou outro lugar firme. Não apoie em lugares como poltronas, colchões, as costas do irmão caçula, etc.
4º Prefira sempre usar filme colorido de ASA 100, para evitar granulações e distorções de imagem.
5º Verifique, no visor da câmera, se a tela está totalmente enquadrada. Para isso mantenha uma certa distância da tela. Mas não se afaste tanto, o que importa é a foto do jogo e não da sua televisão.
6º Quando possível, pause o jogo. Assim você vai poder analisar e enquadrar melhor a foto.
7º Preste muita atenção na hora de focalizar. Olhe para toda a tela e veja se está bem nítida.
8º Caso a câmera permita uma regulagem manual da velocidade, use uma velocidade abaixo de 30. Se houver a opção TV, use-a.
9º Se você souber usar o fotômetro, ótimo. Se você não sabe o que é fotômetro, esqueça.
10º Faça sempre mais de uma foto, variando o diafragma.

OBS: Você pode usar qualquer tipo de máquina fotográfica, desde que ela seja capaz de produzir fotos com nitidez. De nada valerá todo este esforço, se sua TV não tiver uma boa imagem. Sem brincadeira. Já chegaram à redação algumas fotos de jogos com o fantasma do Cid Moreira atrás. Pode?

CERT. AUT. M.E. Nº 01/00/169-92

REGULAMENTO

1. A Super-Olimpíada 92 de Videogame é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Cada pessoa poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar fotografias com seus recordes nos jogos determinados em cada etapa, por categoria, juntamente com os cupons de inscrição, que deverão ser colados nos versos das fotos.
3. Só terão validade as fotos acompanhadas por cupons originais, não sendo aceitas as reproduções xerográficas.
4. São os seguintes os prazos para o envio das fotos para os jogos de cada uma das etapas:
   1ª etapa: cartas postadas até 31/08/92
   2ª etapa: cartas postadas até 30/09/92
   3ª etapa: cartas postadas até 31/10/92
   4ª etapa: cartas postadas até 30/11/92
5. A cada etapa serão classificadas as 1ªs e 2ªs melhores pontuações (a somatória dos 2 jogos apresentados) por categoria - Master e Mega. Em caso de empate, serão considerados os seguintes critérios:
   • data de postagem
   • sorteio
6. Os resultados de cada etapa serão publicados da seguinte forma:
   1ª etapa: na edição de nº 15
   2ª etapa: na edição de nº 16
   3ª etapa: na edição de nº 17
   4ª etapa: na edição de nº 18
7. A grande final será realizada no dia 24/01/93, em local a ser divulgado na edição de nº 18 da Supergame.
8. Uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. entrará em contato com os classificados, prestando todos os esclarecimentos necessários para a participação na grande final.
9. As apurações serão feitas por uma comissão soberana designada pela Nova Cultural Editorial Ltda.
10. As fotos que não atenderem às condições básicas, bem como as que não forem classificadas serão inutilizadas.
11. As premiações na fase classificatória serão enviadas pelo Correio aos ganhadores.
12. Os prêmios aos 16 classificados na grande final serão entregues, ao vivo, no local dos jogos por membros da Comissão Julgadora.
13. As fotos deverão ser colocadas em envelopes e remetidas à Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442, CEP 01410-901 - São Paulo, constando o nome da promoção SUPER-OLIMPÍADA 92 DE VIDEOGAME, mais a categoria a que você está concorrendo (Master ou mega) e ainda a fase. (1, 2, 3 ou 4)

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ _____ _____ **Nasc.:** ___/___/___

Endereço: _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ **Cidade:** _____ _____ **Estado** _____ _____

CEP: _____ **Fone:** ( ) _____ **CPF:** _____

Assinale com um X a(s) categoria(s) escolhida(s)

CATEGORIA MASTER ☐ ☐ CATEGORIA MEGA

Nome: _____ _____ **Nasc.:** ___/___/___

Endereço: _____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____ _____

_____ _____ **Cidade:** _____ _____ **Estado** _____ _____

CEP: _____ _____ **Fone:** ( ) _____ _____ **CPF:** _____ _____

HONDA
NACIONAL
BOSS
"Eu tentei passar para o jogo a emoção de uma corrida: o desafio de competir, vencer, ser o número 1 e se divertir ao mesmo tempo"

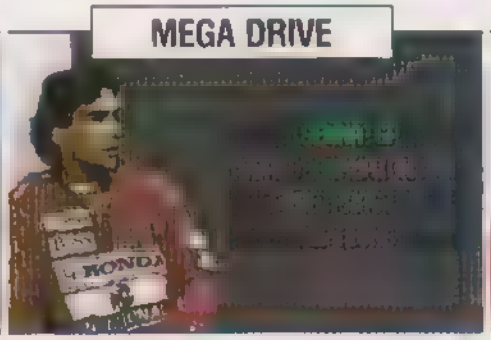
SENNA MARCA A POLE POSITION DOS VIDEOGAMES, MAS O GRANDE PRÊMIO É TODO SEU.

Ayrton Senna e a Sega saíram na frente de novo: eles puseram todo o realismo e a velocidade de um Campeonato de Fórmula 1 no "Ayrton Senna's Super Monaco GP II", o primeiro jogo de automobilismo feito com a experiência de um tricampeão mundial. Antes da largada o Senna dá todas as dicas, mas depois é cada um por si. Só a Tec Toy seria capaz de trazer tanta emoção para o seu videogame. Acelere sua adrenalina. Essa corrida você não pode perder.

MASTER SYSTEM

• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 12 carros • 4 Mega.

MEGA DRIVE



• Campeonato Mundial com 16 provas • Circuito particular da fazenda do Senna • 2 pistas desenhadas pelo nosso tricampeão • Voz sintetizada do próprio Senna • Treinos livres para conhecer melhor os circuitos • Tomadas de tempo • Pit stops • Grid de largada com 16 carros • 16 equipes para a escolha do adversário • 8 Mega mais bateria para gravar o jogo e retomá-lo assim que quiser.

GAME GEAR*

• Campeonato Mundial com 16 provas • Treinos livres para acerto dos componentes do carro: câmbio, aerofólio, pneus e transmissão • Tomadas de tempo • Largada com 10 carros.
• Aguarde este lançamento.

FOX

SEGA

TEC TOY

SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

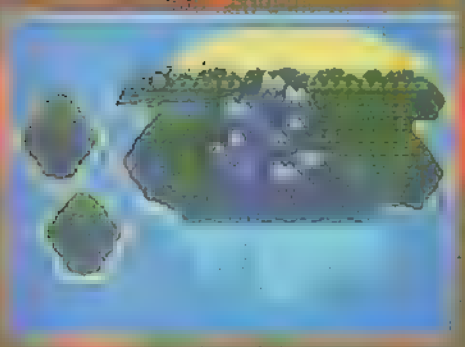
Não fique aí parado, participe.

GP

ESPECIAL

MEGA

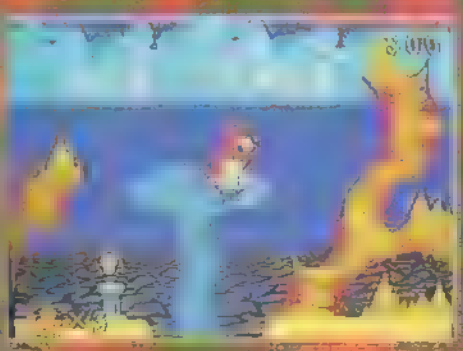
A poderosa equipe SG desvendou todos os mistérios insondáveis deste trascível diabinho.

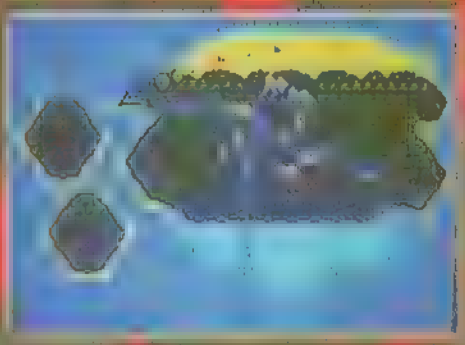


Aproveite o início do jogo para se acostumar com os movimentos no joystick. Para cada pimenta devorada você vai ganhar 5 baforadas de jogo e se comer também o cantil, sua energia irá aumentar.

Não pule sobre os dois primeiros latos d'água. Espere e pule no terceiro para subir até a outra plataforma.

Outra dica:
Ao pular sobre o terceiro lato d'água, salte para o extremo esquerdo antes de chegar do topo. Lá você encontrará uma vida, um cantil e uma pimenta. Quando chegar à tela com quatro pilas d'água, pule no primeiro. Quando estiver na fase mais alta um lato salte, vire furacão e vá para a direita.





Esta fase é curtinha. Para a direita você encontrará alguns itens. Se quiser o jogo do assunto no início da fase, pule sobre a cabeça da rocha ambulante para depois pular sobre uma plataforma. Aí, siga para a esquerda e para cima.

Dica:

ESPECIAL MEGA

TAZ MANIA

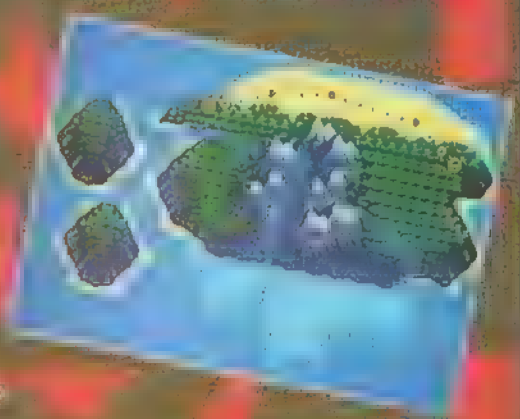
plataforma da esquerda, faça-o em forma de furacão para não comer nenhuma bomba.

Outra dica:
Para dar um salto em distância convem sempre pular e virar furacão.

Mais uma dica:
No canto esquerdo da parte mais alta da tela há um [illegible]. Para o direito há um continue. Para [illegible] é necessário subir numa rocha ambulante. Ao passar pela ponte é preciso descer mas a cada salto aparece uma bomba para atrapalhar. Arremesse-a com o botão A.

Só mais uma:
Ao chegar a parte mais baixa da tela no chão, se você for para o canto esquerdo encontrará um canil, e se subir na rocha ambulante verá dois canis, uma vida e um continue.

1º Chefe
Este chefe não tem segredo. Basta ficar parado pulando sobre a seu capô.



Pegue a caixa de madeira, coloque-a entre o segundo e o terceiro carro e suba a plataforma para a esquerda até o topo da tela. Você encontrará um frango. Desça e continue sua jornada.

Fase 2.2

Comece subindo a plataforma e desligando a chave da linha de produção.

Dica:
Ao passar pela tela com duas chaves, puxe sempre a direita para não levar um choque.

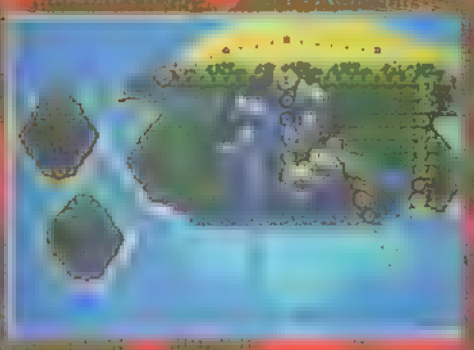
Outra dica:
No extremidade superior direita há uma vida.
Não se esqueça de desligar

Todas as chaves de cada fase não levam um choque na linha de montagem.

Após [illegible] segunda parte de rocha você encontrará uma vida e um marcador de posição
[illegible] por dois pianos [illegible] flore[illegible] água. Vá [illegible] bem mais fácil [illegible] bar nos canti[illegible] terra e pular em [illegible]
com ele [illegible] terá um grande surpresa
[illegible] tem segredo [illegible] de galho em [illegible] ontrar [illegible] chefe [illegible]
Para defend[illegible] vá de um lado [illegible]

ESPECIAL MEGA

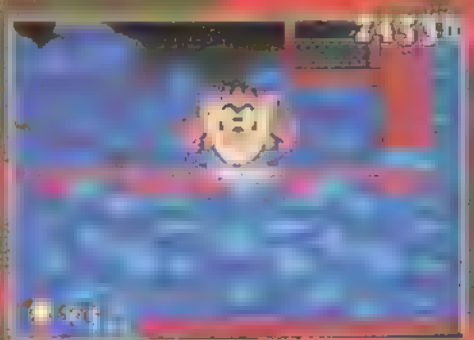
TAZ MANIA



Chegamos à fase dos elevadores da mina, onde vamos indicar o caminho passo a passo.

— elevador à direita sobe 1 andar.

— onde para a esquerda e pegue o elevador molo.



— suba um andar e vá para a esquerda.

— pegue o elevador molo e vá para a direita.

— pegue o elevador, suba um andar e vá para a esquerda.

Dica:
No segundo andar há um frango.

— pegue o primeiro elevador e suba com ele dois andares.

Dica:
Se você subir mais um andar encontrará um canil e um sinalizador.

— espere o elevador que se move lateralmente.

— ao chegar à extremidade, pule para o elevador à sua direita.

— pule no elevador que sobe e desce, depois pule novamente no mesmo.

— pule para o direita, pegue o elevador e desça.

— vá para a esquerda e entre no elevador quebrado.

— pule para a esquerda quando o mesmo cair.

— vá para a esquerda, entre no elevador quebrado e pule para a direita.

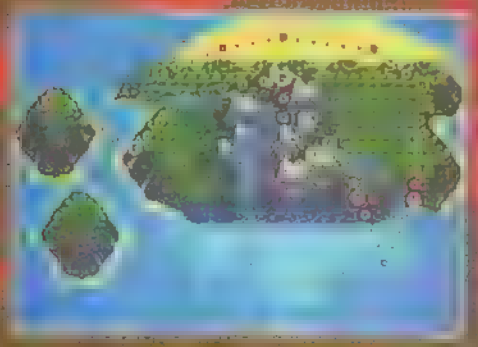
— entre no elevador e desça, aguarde o outro do lado direito.

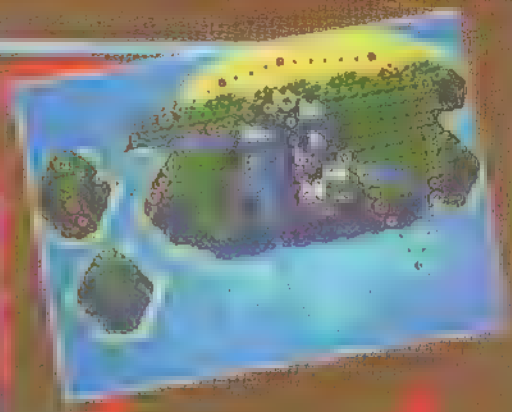
— suba, entre no elevador à esquerda e vá até o topo para aguardar o que gira.

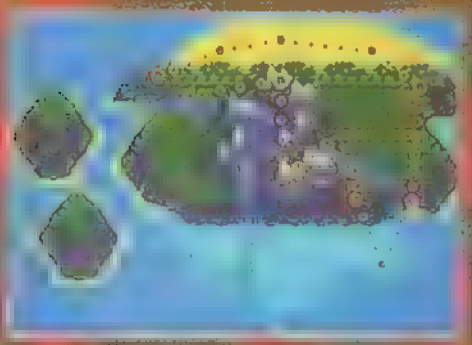
Dica:
Ao chegar embaixo, pule nos 3 elevadores quebrados rapidamente.
Parabens, você conseguiu. Era fasezinho dura.

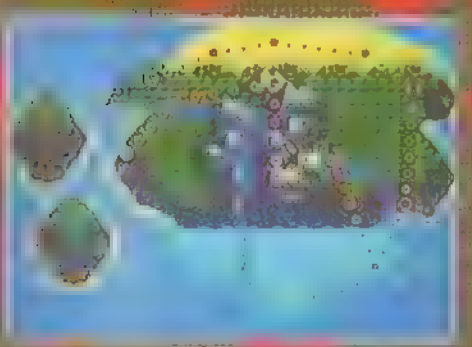
1) alto, baixo
2) alto
3) baixo
4) baixo
5) alto
Direcione para frente para correr
6) alto
Direcione para frente para correr
7) alto
Direcione para baixo para ir devagar
8) alto rápido
9) baixo rápido
10)alto rápido
11) baixo rápido
12) alto rápido
13) baixo rápido
14) alto
15) alto
Direcione para frente para pular a rampa correndo
16) alto
Direcione para trás para cair na rampa
17) alto
18) continue direcionando para trás
19) alto
Direcione para trás para cair
20) alto
Direcione para frente para correr
21) baixo rápido
22) alto rápido
23) baixo
24) alto
25) baixo
26) alto
27) baixo
28) alto
29) alto
30) alto
Direcione para frente para correr

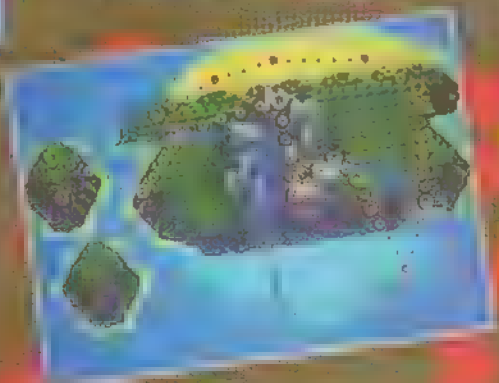
OBS: Preste muita atenção as sequencias rapidas pois os obstáculos estão muito proximos uns dos outros.











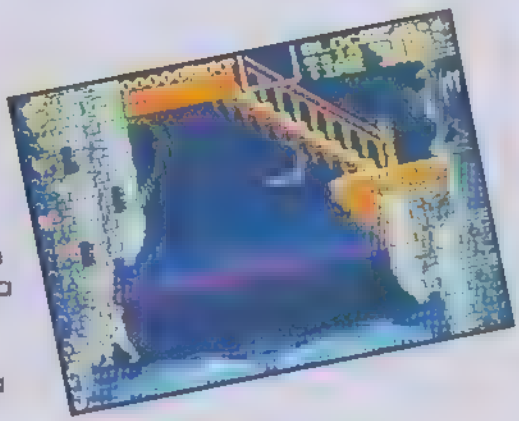
Quem chegou até aqui é, sem dúvida nenhuma, um craque!

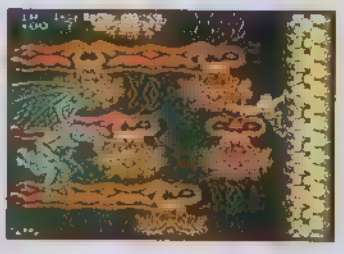
ROLA LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Vira-casaca

O rumor mais quente da imprensa japonesa especializada em games é que a Konami do Japão, a darling da Nintendo, está com planos de lançar para o Mega CD alguns titulozinhos, tais como: Super Contra, Super Gradius, Castelvania IV, Contra Spirits, Life Force, Parodius e Orius. Legal! Quando pintar Mega CD por aqui a gente vai estar bem servido de jogos.





Olhe só alguns dos jogos que vem aí para o Mega CD! As fotos acima são das versões para Super NES

Irmãos siameses

A Sega tem que lançar títulos mesmo, porque o que os japoneses tão comprando de consoles, não é brincadeira. Eles tão comprando Mega CDs adoidados, e ainda aumentaram as vendas do velho e bom MEGA DRIVE, pois sem ele neca do outro funcionar. Estima-se que mais de 2 milhões de novos Mega Drives foram vendidos porque os japoneses precisam deles pra acoplar o Mega CD. Uma mão lava a outra.

Toe Jam & Earl rides again

Essa é do bolso do colete!! No meio de cerca de 150 novos títulos que a Sega está pretendendo lançar ainda neste ano, para Genesis, estaria um novo jogo com Toe Jam & Earl. Será que vai se chamar Toe Jam & Earl II???

Novos jogos para Mega CD

Bomba! A Sega recentemente resolveu abrir o jogo sobre os lançamentos para Mega CD-Rom. Eles ainda estão sendo trabalhados, mas serão sucesso garantido. Star Trek: The Next Generation (Jornada nas estrelas, a nova geração), Young Indiana Jones (o jovem Indy) e Fantasia. Como se não bastasse, anunciou também o lançamento de novos jogos baseados em velhos favoritos,

Galaxy Force II está entre os CDs que já estão no forno para o Sega-CD americano.

A Sega of America vai oferecer um CD de dez clássicos de Genesis junto com o Sega-CD

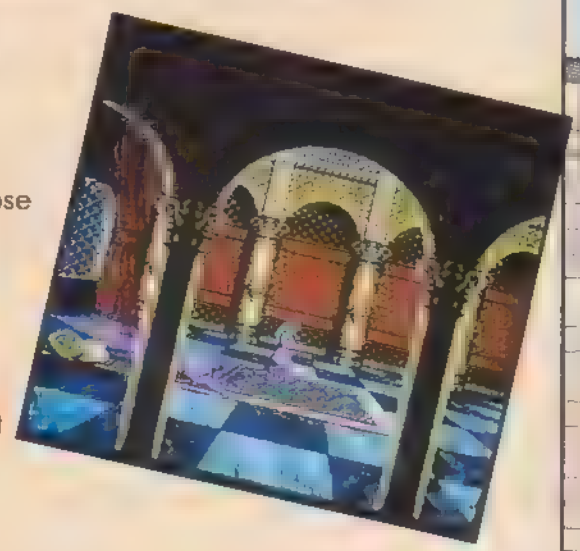
como: Phantasy Star IV : The Return of Alis, com 12 mega de memória para o Mega Drive, a sair ainda este ano. A versão pro Mega CD terá 240 mega, imagine! Outro título nostálgico é Super Shinobi II. Captain Comando também terá a sua vez, com uma nova versão para o Mega Drive de 12 mega de memória. Este cart será lançado para Mega CD, com previsão para o final do ano. E não para por aí.
A Sega está preparando para este ano a versão Mega CD de: Rad Mobile, Power Drift, Galaxy Force II, Super Mônaco GP, After Burner II e Turbo Out Run. Fora isto, a Technosoft está preparando Thunderforce IV em formato CD. A Telenet tem

É bom ir se preparando. Com mais capacidade, os jogos em CD serão mais complexos e difíceis!

Super Gaiares e Rise of the Dragon pro mesmo console, e a Victor Music Industries trará para a versão laser o clássico da Data East — Chopper Command, jogo de combate de helicópteros.

Aí vai a lista de alguns super lançamentos da Sega para Mega CD:

- Adventures of Willy Beamish
- Black Hole Assault
- Dungeon Master
- Eye of the Beholder
- Heimdall
- King Quest V
- Leisure Suit Harry
- Mixed Up Mote Goose
- Monge Island
- Monge Island II
- Out of this World
- Pit Fighter II
- Dance Quest III
- Prince of Pérsia
- Shadow of the Beast
- Space Quest IV
- Stellar VII
- Super Star Wars
- Terminator
- Terminator II
- Thunder Storm
- Wonder Dog
- The 3rd World War
- WWF Wrestling



Fabricam jogos para o Mega CD:

- Bignet
- Flamingo Edge
- JVC
- Renovation
- Sierra on Line
- Sony Image Soft
- Spectrum Holofote
- Imagem
- Virgin Games

GAMES

RENOVATION PRODUCTS

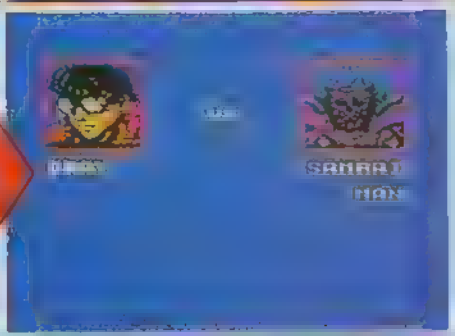
SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MASTER SYSTEM

Running Battle

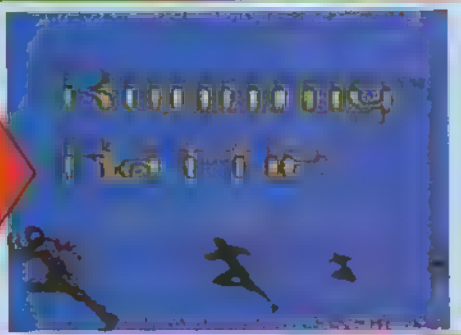
MATE SAMRAI MAN



Desvie dos parafusos e quando ele pousar, aproxime-se. Cuidado com a espada e os raios e ataque-o. Repita até matá-lo. Se tiver prática, use o super chute, leve-o ao paredão e prense-o.

Running Battle

FALE COM A IRMÃ DE BRODY



Fique ligado na 2ª tela, e preste atenção à 2ª subfase. Acerte o interruptor que fica perto da porta antes de entrar por ela. Você falará com a irmã de Brody antes de lutar com Mr. Miracle.

Sagaia

MATE O PEIXE-LÂMPADA

Use Tiat Young. Concentre seu disparo no tentáculo superior até destruí-lo. Agora é a vez da bomba embaixo dele. Mova-se para cima e alinhe-se com seu ponto fraco. Atire quando ele abrir a boca. Desvie dos disparos ou fique sob ele e use o laser vertical.

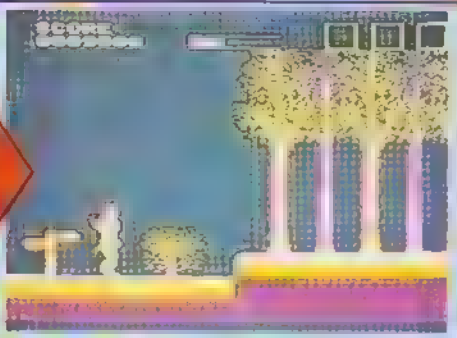
Joe Montana Football

TÁTICA

Observe o adversário antes de escolher sua tática. Numa tentativa de chute a gol, tente pegar o arremessador o mais rápido possível. Use uma formação que favoreça isto.

Lord of Sword

ENCONTRE A FLORESTA DE NAMO



De Harfoot, avance duas sub fases para a direita. Suba as escadas de Amon e vá 3 sub fases para a esquerda. De Pharagon caminhe 2 sub fases para a esquerda, encontrando a Floresta de Namo.

Zillion

ATALHO PARA UM NÍVEL INFERIOR

Siga estas salas: A7, B7, C7, C6, C5, C4, C2, C1, D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, E7, E6, E5, E4, F4.

Spiderman

TRANSFORMAÇÃO

Para o Aranha ficar com a roupa negra, coloque o modo de dificuldade "nightmare". Depois de matar o Lagarto, caia na última armadilha. Pegue a chave e desça para o fundo do poço. Posicione-se na escada e pule pra baixo. Ao pular pra cima estará com a roupa negra.

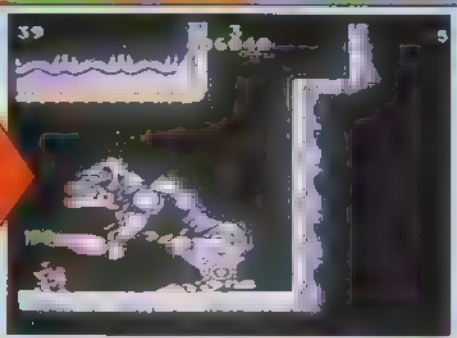
Strider

MATE O 1º CHEFE

Vá para o canto esquerdo da tela o máximo que conseguir. Chegando lá, vire-se para a direita, sem andar. Quando o monstro se aproximar, dê-lhe uma espadada, ele tentará de novo. Repita até matá-lo. Se fizer tudo correto não perderá nenhuma energia.

Strider

MATE O GORILA

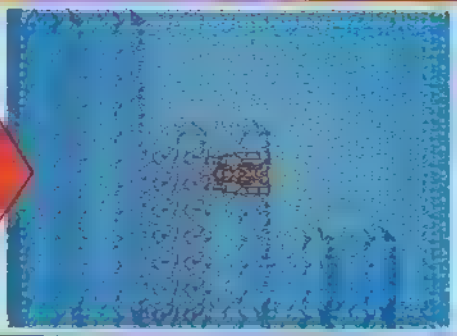


Aproxime-se dele e abaixe-se. Ele tentará socá-lo sem conseguir. Levante-se e dê duas espadadas rápidas. Ajoelhe-se novamente e repita a operação quando ele parar. Para matá-lo rapidamente, corra em sua direção e dê-lhe espadadas rápidas.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Phantasy Star

PARA ENCONTRAR O PRISMA



Vá para Dezoris. Use o Ice Digger na parede indicada pela foto. Escave até encontrar uma caverna, nela está o prisma.

Phantasy Star

PARA ENFRENTAR Dr. MAD II

Se quiser enfrentá-lo uma 2ª vez, dirija-se para a caverna que liga os fundos da prisão a Baya Malay. Não vá pela saída e sim pelo outro lado. Dr. Mad estará esperando-o para uma revanche.

Phantasy Star

MATE SACCUBUS

Na luta contra ele, apesar de você estar sonhando, vale a pena matá-lo. Aparentemente nada acontece se você perder. Mas lembre-se: todos os itens usados na batalha serão perdidos.

Phantasy Star

PARA AGILIZAR O JOGO

Saiba gastar seu dinheiro e evitar horas de combate aos monstros. A espada de ferro não vale a pena, além de custar caro no início do jogo. A lâmpada mágica tem valor apenas em Dezoris e em algumas áreas de Motavia.

Phantasy Star

GANHE EXPERIÊNCIA

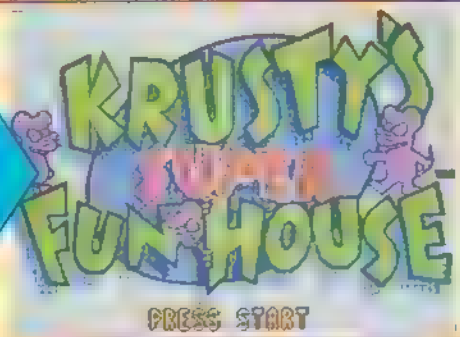
Um bom lugar para ganhar experiência e também algumas mesetas é a caverna do Dragão Branco (Dezoris). Ela tem uma bifurcação, logo no início e seus habitantes são Wh. Dragons. Cuidado! Eles são perigosos. Mate-os.

Se uma dica não funcionar na primeira, tente outras vezes.

MEGA DRIVE

Krusty's Fun House

PASSWORDS



Fase 2 - WHOAMAMA
Fase 3 - SLANDERS
Fase 4 - BROCKMAN
Fase 5 - SIDESHOW

Dino Land

SELEÇÃO DE FASE

Para avançar fases neste jogo é simples, basta pausar o jogo e digitar para cima, para baixo e para baixo 6 vezes. Despause e digite o botão B simultaneamente. Agora para avançar fases é só digitar o botão A.

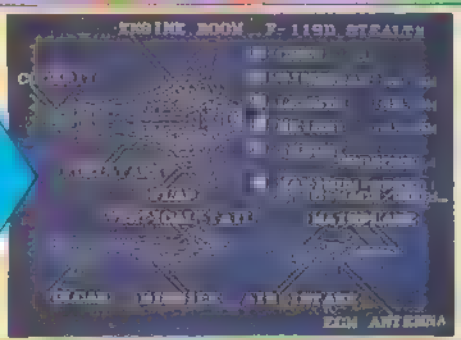
Marvel Land

SELEÇÃO

Para selecionar as fases no modo Normal, entre na tela de passwords e digite ARDE. Se você quiser selecionar fases no modo Digest entre na tela de passwords e digite GIL AND KI.

Air Diver

MODO SECRETO



Durante o jogo vá para uma tela onde não existam inimigos, segure Start e digite: A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B. Solte o start. De acordo com o botão do joystick que segurar até o início da fase, você terá uma surpresa.

Centurion

PASSWORD

Entre com o código abaixo na tela de salvar o jogo, para ter controle sobre as cidades antigas e alguns navios.
Código: BN4Q AUIV W6IQ ZCA5 555S 73IJ

Quad Challenge

PASSWORDS

EASY
2º — ECGT 10º — 8SWG
3º — M4SR 11º — HGLY
4º — DTXG 12º — Q44E
5º — 9F2J 14º — TVGV
6º — 13RB 15º — SNDN
7º — PNF5 16º — B16A
8º — CR11
9º — 5JE8

Kid Chameleon

ÚLTIMA FASE

Para ir direto para a última fase, vá para a Blue lake Woods II, e pule sobre o último bloco de surpresa da tela localizado à extrema direita da tela. Agora basta direcionar: baixo e direita com os botões Special e de pulo pressionados.

Forgotten Worlds

VIDAS INFINITAS

Esta dica é ótima para ser utilizada quando a sua energia estiver baixa. Basta deixar o controle um e continuar o jogo do controle dois. Desta maneira você continua o jogo com o mesmo número de vidas do início da partida.

Gaiares

INVENCIBILIDADE

Para se tornar imune neste jogo é muito simples, basta pausar o jogo e pressionar os botões A e C. Direcione à direita e despause jogo.
Pronto! Agora vê se você para de sair por aí dizendo que o jogo é muito difícil de acabar.

Faery Tale Adventures

FIM DO JOGO

Aqui vai uma dica, que vai te dar uma forcinha para ver o final desse jogo. Digite: 7R2KUL6RSZXSK6NHGSDCB72066 3RI2HO785P. Não vá errar!

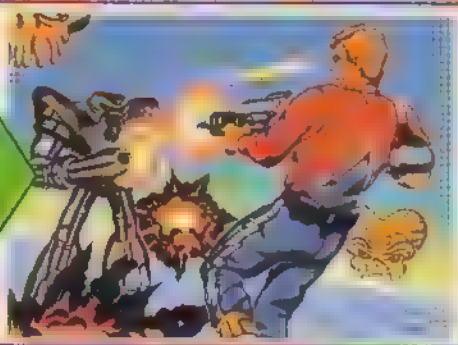
Dicas de jogos são como as flores: delicadas... O Chefe.

GAME GEAR

Ninja Gaiden

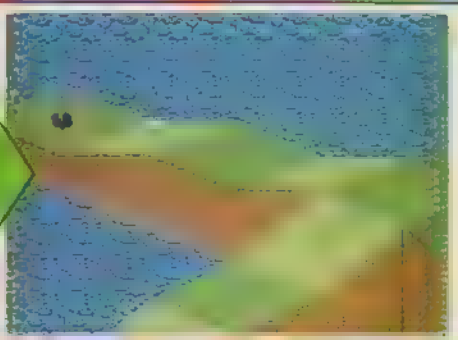
Com essa password você terá invencibilidade durante o jogo inteiro. Para isso basta entrar na tela de passwords com a palavra "NODIE", ao retornar ao jogo você não perderá energia.

Space Harrier



Com o seu game gear desligado, digite o botão 1 e Start ao mesmo tempo, agora ligue o seu game gear e espere o logotipo da "SEGA" aparecer, digite novamente o botão Start juntamente com o botão 1 para a dificuldade "hard" e Start botão 2 para a dificuldade "easy".

Minigolf



Beginer:
04 — L K D K K
07 — K K G K N
10 — B K D K K
13 — Q A V A R
16 — U A Z A Q

Fantasy Zone

Atire várias vezes nas sombrancelhas, nos olhos, nariz e boca. Vai aparecer uma pequena face no centro do corpo do inimigo, atire e esquive-se para se proteger.

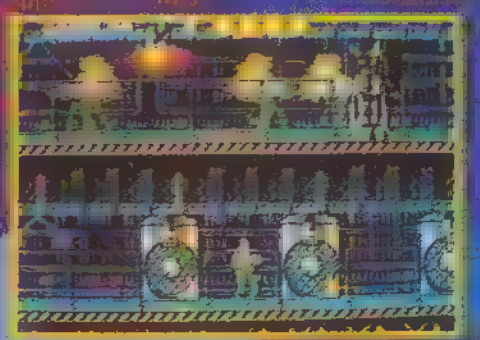
Fantasy Zone

Fuja e atire nas bolhas que o monstro solta, tomando cuidado com o jato mortal que é lançado logo após que você destruir a última bolha. Atire constantemente para destruí-lo, use bombas se quiser.

SAIU NOS STATES

THE TERMINATOR

Los Angeles – 2029.
Um holocausto nuclear provocado por uma rebelião de máquinas ameaça a raça humana de extinção. Um humano, John Connor, lidera seus companheiros numa revolta contra os mestros mecânicos. Para esmagar a revolta, as máquinas enviam o modelo 101 Cyberdine System – ou [illegible] o Exterminador [illegible] ano de 1984 com o objetivo de destruir Sarah Connor antes que nasça seu filho John. Um guerrilheiro do futuro, Kyle Reese, tem como [illegible] retornar juntamente com a máquina para [illegible] antes do Exterminador [illegible] impedir que [illegible] objetivo. [illegible] maiores sucessos de bilheteria do cinema. Valeu a pena esperar! The Terminator é lançado [illegible] Drive, em um cartucho tão emocionante quanto o filme original.
O jogo tem quatro níveis de dificuldade, do fácil para o [illegible] difícil, e você só tem



FICHA TÉCNICA

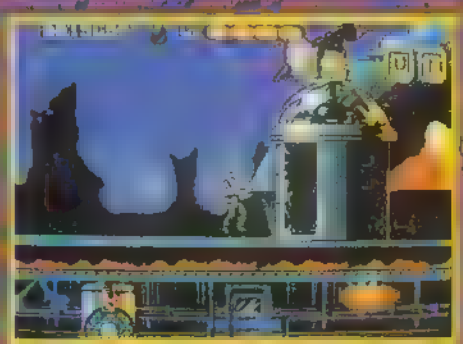
Nome: The Terminator
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 4
Fabricante: Virgin
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

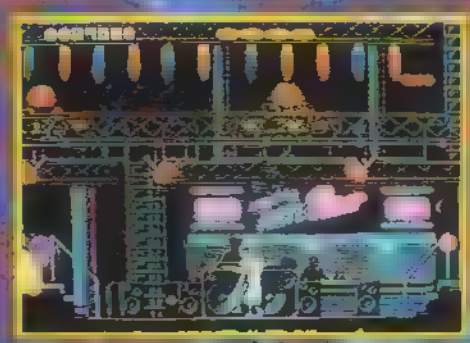
Desafio:	[illegible]
Gráfico:	[illegible]
Som:	[illegible]
Diversão:	[illegible]

[illegible] filme original.
Na primeira fase, Kyle tem que chegar ao QG para destruir a máquina do tempo.
Reese volta para Los Angeles em 1984 e parte em busca de Sarah Connor.
Em três diferentes fases, ele é perseguido pela polícia, é alvo

[illegible] terceira fase os policiais cercam Reese nas ruas. O Exterminador está à espreita. O ponto culminante da batalha acontece na quarta fase, quando Reese destrói o Exterminador numa [illegible] fornalha [illegible] tenta. O resto é uma outra [illegible] melhor [illegible]



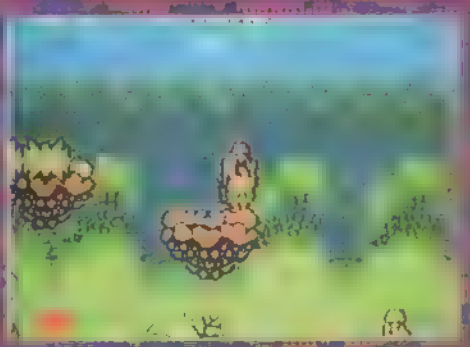
uma vida, sem continues e passwords.
Para defender os humanos e a si mesmo, Reese conta com diversos tipos de armas. No futuro ele dispõe de granadas, bombas e metralhadora, mas no presente apenas de uma cartucheira calibre 12.
Cada fase segue a sequência



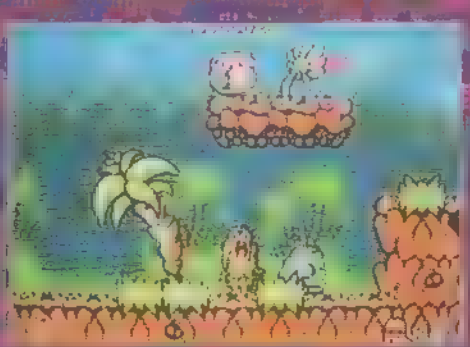
SAIU NOS STATES

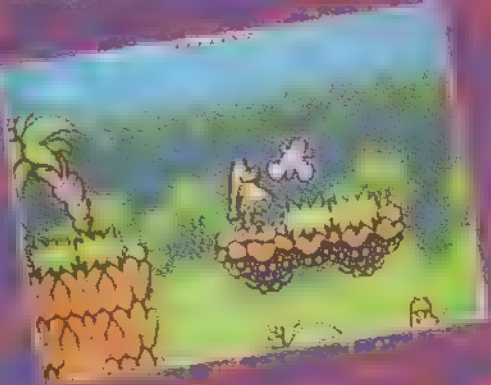
Não tire sarro! Muito provavelmente ele é um parente seu!

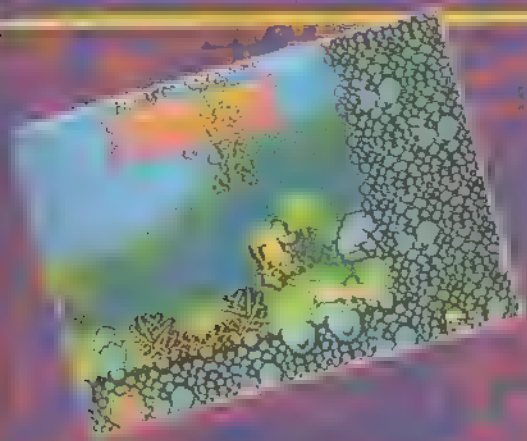
Há muito tempo atrás existia um homem primitivo chamado Chuck Rock. Ele nunca mais lai o mesmo desde que seu arqui-rival amoroso, o demoníaco Gary Gritter, raptou sua deliciosa mulher, Ophelia. Tudo aconteceu quando Chuck estava confortavelmente instalado em sua cadeira de pedra, com os olhos grudados



na TV [illegible] predileta, cerveja de [illegible]. Parecia um dia qualquer na vida dele. Até o passaro que servia de antena para a TV estava entediado e dormia. Ophelia ocupava-se as suas tarefas domésticas diárias e carregava uma montanha de roupas para lavar. Todavia, sem que ela soubesse, o dia estava prestes a mudar. O demoníaco Gary Gritter golpeia a cabeça de Ophelia e leva-a consigo. Chuck encontra na lavanderia apenas a pilha de roupas sujas. Já que deixou o conforto de sua cadeira, resolve investigar.

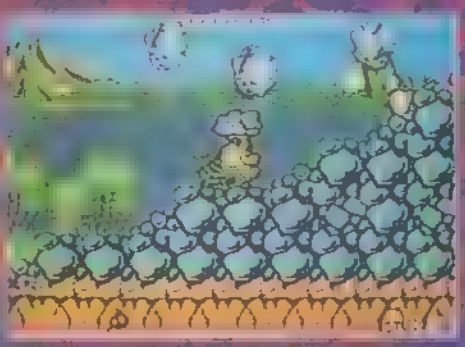




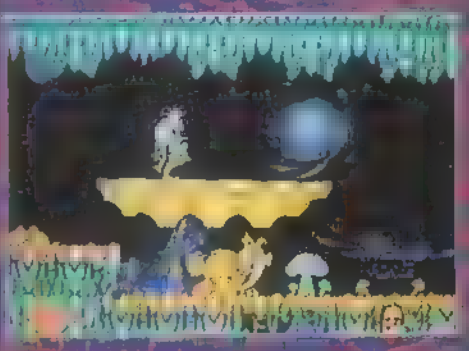


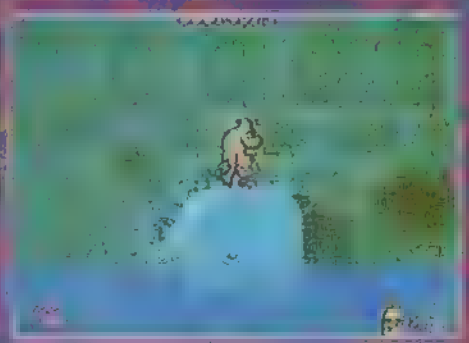
dinossauros tiranossauros ovos
gumas pedras
eaçadoras O seu desafio é
menso
milagres usando a pequena
ssa cinzenta característica

excitantes nas quais você
ajudará Chuck a esgatanar su



significa um terrível quebra-
abeças para nosso herói
histórico.
têm que recer a seu
através de cinco





fases desafiadoras que
incluem: uma caverna
assustadora, uma fase de gelo
um arriscado mundo de água
uma selva com os piores
perigos e até um cemitério de
dinossauros.

FICHA TÉCNICA

Nome: Chuck Rock
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 5
Fabricante: Virgin Games
Capacidade: 4 Mega

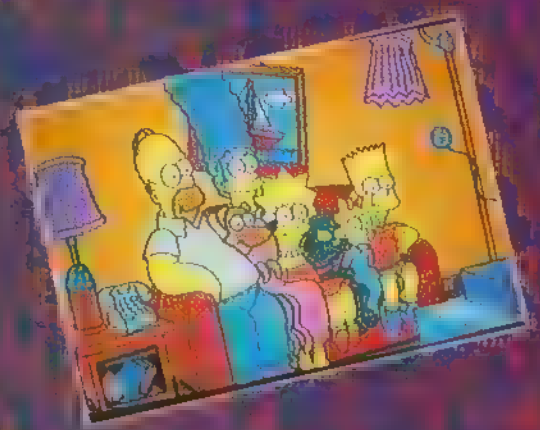
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	71
Gráfico:	93
Som:	82
Diversão:	87

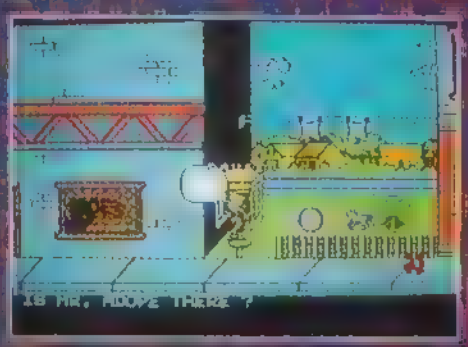
SAIU NOS STATES

THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS



Quem nunca se divertiu com as loucas aventuras da família Simpsons, o desenho seriado mundialmente conhecido?
Agora, a Sega lança nos Estados Unidos, este cartucho de 4 Mega para Mega Drive. Quem conhece o mesmo jogo



para Nintendo vai ter uma sensação de que já viu, é quase igual. Neste cart, a maluca do Bart Simpson tem que realizar uma boa ação: salvar a pacata cidade de Springfield de uma invasão de mutantes alienígenas.

Os mal intencionados seres espaciais aterrissam na cidadezinha para implantar a baderna e a destruição. Nem desconfiam de que terão antes, de enfrentar Bart, o terrível.
São cinco fases em que o pequeno pentelho apronta mil e uma travessuras, tais como dar um trote telefônico no

velho Moe, andar pendurado num varal derrubando as roupas, pixar as fachadas das lojas, violar os hidrantes e barbarizar as ruas da cidadezinha a bordo de um skate super transado. Tudo por uma boa causa — salvar todos do iminente perigo da invasão de ETs.
Com a ajuda de latas de spray, que podem detectar objetos alienígenas e destruir seus efeitos, e um super óculos de raio X que permite diferenciar os extraterrestres disfarçados das verdadeiras cidadãos, o pestinha parte para a guerra.
Bart também pode adquirir nas lojas, com as moedas colhidas pelo caminho, equipamentos que irão ajudá-lo: ferramentas, bombas de cereja, foguetes. Pulando na cabeça dos invasores e colhendo itens como latas de tinta, spray e moedas e descendo as enjoadas de skate no terror gás, pixando tudo o que já roxo, Bart mostra que de destruidor basta ele em Springfield.

FICHA TÉCNICA

Nome: Bart versus Space Mutants
Console: Mega Drive
Modalidade: Ação
Nº de Jogadores: 1
Nº de Fases: 5
Fabricante: Flying Edge
Capacidade: 4 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	89
Gráfico:	75
Som:	78
Diversão:	91

Billie Joy (sem Sticks) no Dr. Shimega Baitz...

... e foi aí que eu comecei a sonhar com esse jacaré que fica o tempo todo me dizendo "Dá um nitro, meu!" ou "Aperta o B três vezes!" ou "Come o bolo da esquerda e mata o gordo!" Pô, dotô, o senhor acha que eu tô jogando muito videogame? Fala a verdade, dotô, o senhor acha que eu tô ficando louco?

roteiro: Moraes / desenho: Damiani

SUPERJOGOS

OS TITULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

Valeu esperar! Todas as emoções dos grandes circuitos internacionais de F 1 e a experiência do tri-campeão Ayrton Senna:

FICHA TÉCNICA

Nome:
Console:
Modalidade:
Nº de jogadores:
Nº de Fases:
Fabricante:
Capacidade:

AS NOTAS DO CHEFE

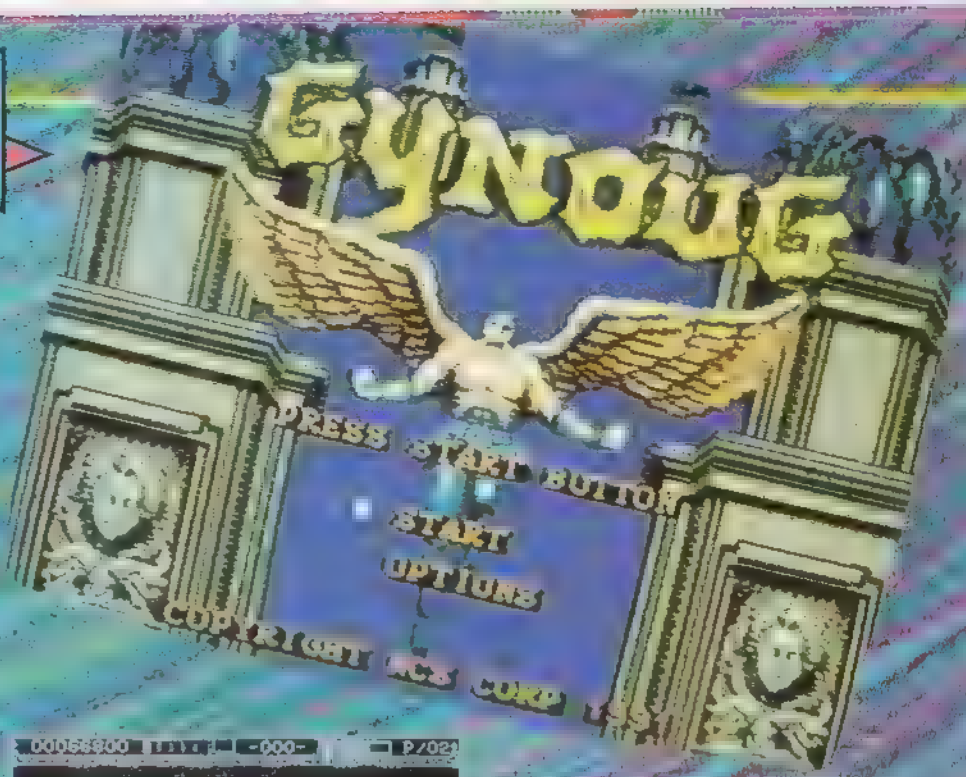
FICHA TÉCNICA

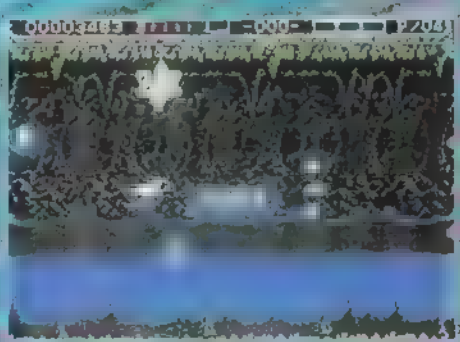
Nome: Super Monaco GP II
Console: Master/Game Gear
Modalidade: Esporte
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 32
Fabricante: Sega/Tec Toy
Capacidade: 2 Mega

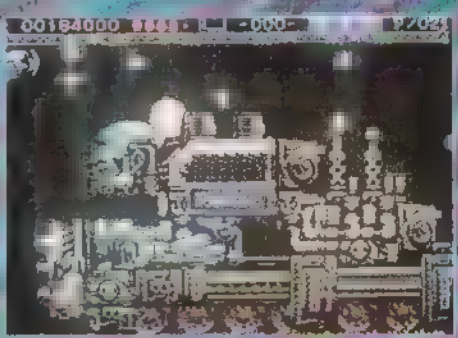
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio: 93
Gráficos: 95
Som: 91
Diversão: 90

GYNOUG







FICHA TÉCNICA

Nome: Gynoug
Console: Mega Drive
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 8
Fabricante: Sega
Capacidade: 8 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	71
Gráfico:	75
Som:	81
Diversão:	88

[illegible]

M[illegible] ditunado no Brasil, o [illegible] mais excitantes esportes ja inventados. Com muita velocidade, violência e [illegible] incríveis, o esporte preferido de nove entre dez norte-americanos vem para Game Gear num [illegible] incrível desenvolvido pela Sega. Conta com a ajuda especial de um dos maiores lançadores de todos os tempos [illegible] Montana [illegible] se empenhou especialmente em incluir no jogo o máximo de realidade e emoção. E conseguiu.

Joe Montana Football traduz com bastante fidelidade um campeonato de futebol americano.

Como muita gente nunca jogou sequer uma única partida, o jogo foi desenhado para facilitar a ação. Com a tela mostrando sempre um terço do campo para você não perder nenhum lance durante o jogo. Seja rápido e certeiro ao lado os passes, e corra muito para receber a bola, pois o adversário com certeza irá fechar o cerco caindo sobre você.

FICHA TÉCNICA

Nome: Joe Montana Football
Console: Game Gear
Modalidade: Esporte
Nº de jogadores: 1 ou 2
Nº de Fases:
Fabricante: Sega
Capacidade: 2 Mega

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	88
Gráfico:	83
Som:	71
Diversão:	88

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

Super Famicom

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

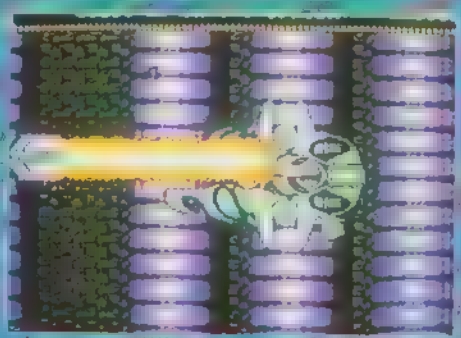
HELLFIRE

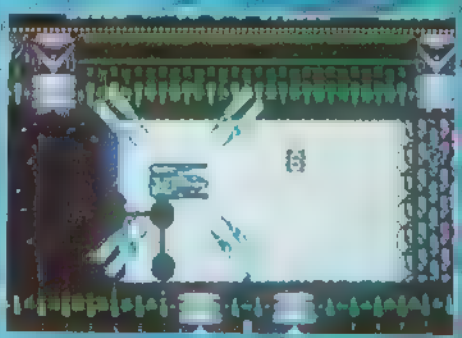
FICHA TÉCNICA

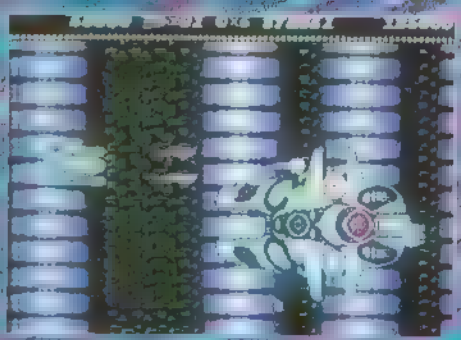
Nome: Hellfire
Console: Mega Drive
Modalidade: Tiro
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases: 8
Fabricante: Seismic
Capacidade: 4 Mega

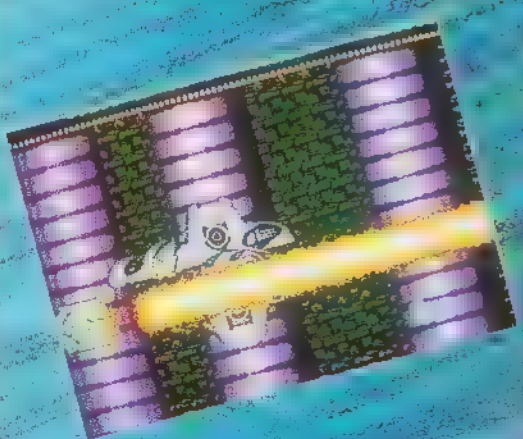
AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	99
Gráfico:	81
Som:	85
Diversão:	86









My Hero

FICHA TÉCNICA

Nome: My Hero
Console: Master System
Modalidade: Ação
Nº de jogadores: 1
Nº de Fases:
Fabricante: Sega
Capacidade: 256 K de memória

AS NOTAS DO CHEFE

Desafio:	63
Gráfico:	75
Som:	73
Diversão:	79

GAMES EM PROMOÇÃO

MEGA DRIVE	US$
BARCELONA 92	30,00
BATMAN	15,00
CALIFORNIA GAMES	25,00
CASTLE OF ILLUSION	18,50
COLUMNS	23,50
COMIX ZONE	25,50
CRACK STRIKE	41,00
CRUE BASH	18,50
DICK TRACY	19,50
DUKE NUKE'EM DUKE	18,90
ECCO	32,00
ELEMENTAL ATTACK	18,00
ELEMENTO	21,20
ERNEST EVANS	43,00
FANTASIA	13,00
FIGHTING MASTER	19,50
FIRE	29,90
FLICKY	19,50
GAIARES	26,00
GHOULS 'N GHOSTS	20,80
GOLDEN AXE II	15,60
GUNSTAR HERO	41,00
HARDBALL	19,50
HARD DRIVIN'	13,00
HOME ALONE	24,70
HURRICANES	18,20
JAMES POND 3	18,50
JEWEL MASTER	30,00
JOE MONTANA FOOTBALL	23,40
KID CHAMELEON	20,80
LAKERS X CELTICS	15,60
LAST BATTLE	19,50
LHX ATTACK CHOPPER	13,00
MARBLE MADNESS	24,70
MARIO LEMIEUX HOCKEY	18,20
MICKEY MOUSE	18,50
MIDNIGHT RESISTANCE	30,00
MIGHT & MAGIC	23,40
MOONWALKER	20,80
MUHAMMAD ALI BOXING	15,60
NHLPA HOCKEY 93	41,00
OLYMPIC GOLD	18,20
OUTRUN	19,50
PAPERBOY	19,50
PGA TOUR GOLF	18,20
PHANTASY STAR III	18,90
PHANTASY STAR IV	30,00
POPULOUS	26,00
POWER STRIKE	45,00
PREDATOR 2	23,40
PRINCE OF PERSIA	14,00
QUACK SHOT	22,00

SUPER NESS	US$
ADDAMS FAMILY	68,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEVANIA IV	68,90
EART DEFENSE FORCE	68,90
ESQUECERAM DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F - ZERO	68,90
GRADIUS III	68,90
JOE & MAC	68,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	80,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,50
R P M RACING	68,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	65,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTER II	100,00

NINTENDO	US$
ADVENTURES IN THE MAGIC KIGDOW	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	26,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN II	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON III	18,90
FLISTONES	24,00
F - 1 HERO II	26,00
G I JOE	18,20
TERMINATOR 2	27,00
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	26,00
NINJA GAIDEN III	18,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVERINE	24,00

TUTTI GAMES
SOLICITE TABELA
FONE / FAX: (011) 223.7840
220.7121

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 6º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP

MACETES

1º OURO

Danilo José Dambrós Júnior
São Caetano — SP
***CYBER SHINOBI* (Master)**
Seleção de Fases: gire o direcional no sentido horário até aparecer escrito: Cyber Shinobi, com todas as letras, na 2ª tela. Aperte então o botão 2.

2º PRATA

Álvaro Henrique de Siqueira Leal
São Paulo — SP
***BACK TO THE FUTURE 2* (Master)**
Para passar de fase em qualquer parte do jogo: pause ■ direcione para baixo, o botão D e os botões 1 e 2, todos simultaneamente.

3º BRONZE

Roger Tafuri
Mogi das Cruzes — SP
***MERCS I* (Mega)**
Invencibilidade e seleção de fases: coloque o cartucho Dynamite Duke e retire quando aparecer o logo Sega. Ponha MERCS, aperte reset, start e selecione o jogo. Aperte a, b, c, ■ start e aparecerá a fase que você quiser. Depois de selecionar, fique apertando os botões a, b, c e start. Jogue com os botões apertados, não solte nenhum pois o jogo pausa e não solta mais.
OBS. Se você escolher jogar no Arcade mode, que é mais fácil, tem só sete fases, não vai dar pra detonar a última, pois não há tempo de destruir as hélices do avião só com o tiro.

OUTRAS DICAS RADICAIS

Rodolfo Alfredo Nunes Jr.
Santos — SP
***DESERT STRIKE* (Mega)**
Password:
2ª fase: V Q A A E K B
3ª fase: O L L E A H F
4ª fase: E E F V T R I

Ronaldo Antonio da Silva
São Paulo — SP
***LAST BATTLE* (Mega)**
Seleção de fase: (seta cima) A (seta baixo) A (seta esquerda) A (seta direita) A. Os três botões ■ start.

Flávio Luiz Florini
Caxias do Sul — RS
***F22 INTERCEPTOR* (Mega)**
Passwords para acabar as missões:
Dos Estados Unidos: 6 0 G B E J
Da Coréia: B H 0 F M D
Do Iraque: G T M A E
Da Rússia: K T F V A S
Fim do Jogo: M G 0 1 Q 6

Pedro Nassar Biagitz
Belém — PA
***GALAXY FORCE II* (Mega)**
Aperte três vezes o botão start ainda na apresentação do jogo. Aparecerão dois visores, aperte então o direcional à direita. Vão aparecer os dois visores da 2ª fase. Continue apertando à direita até a 5ª fase, que é a última.

Ricardo Vinicius da Silveira
Campinas — SP
***THE IMMORTAL* (Mega)**
Senhas:
Nível 2: 757FC10006F7
Nível 3: 6E1EC21000E10
Nível 4: 465FA31001EB0
Nível 5: D4BFD41000EB0
Nível 6: BCFEF51010A41
Nível 7: 6B10F61010ACL

Fernando Augusto R. Abri
Belo Horizonte — MG
***SHINOBI* (Master)**
Para detonar Mandara: ponha o "rapid fire", dê cinco passos; aperte os dois botões juntos e veja-a morrer, sem problemas. Fique então no centro da tela. A primeira bola de fogo que a cabeça mandar, passará sobre você. Quando vier a segunda, pule e atire ao mesmo tempo.

CLUBE DO CHEFE

A Super-Olimpíada 92 de Videogame é a sensação do segundo semestre!!

Nas escolas, nas ruas, nos lares e nos bares ninguém fala em outra coisa a não ser a Super-Olimpíada 92 de Videogame. Tem gente certa de que vai ser maior que Barcelona. E não é para menos. Cá entre nós, você prefere ganhar uma medalha ou uma viagem pra Disneyworld? Eu, particularmente, sou muito mais Disney. Você quer ouvir o hino nacional ou levar um Mega-CD para casa? Como vocês podem imaginar, eu sou absolutamente patriótico — não falta a bandeira do Brasil na redação —, mas um Mega-CD é um Mega-CD (convenhamos!). Estou certo ou estou errado? Claro que estou certo. Imagine, esta pergunta é desnecessária: eu sempre tenho razão, pelo menos segundo meus subordinados. Então, é o seguinte. Se você molengou e não ativou a sua, mexa-se!! Ainda dá tempo. Estamos entrando agora na segunda etapa deste campeonato e você continua tendo muitas chances de fazer parte do grupo seleto de atletas que participará da finalíssima, seja na categoria Master, seja em Mega. Só depende de você e do seu escore. Para que ninguém venha depois me dizer que eu não avisei, vou repetir o que todos estão carecas de saber, depois não adianta chorar o leite derramado!

A Super-Olimpíada 92 de videogame, promovida pelo Clube do Chefe será composta de 2 fases. Nas edições 13, 14, 15 e 16 divulgaremos os jogos de cada etapa eliminatória, sendo 2 jogos de Master e 2 de Mega por edição.

A partir daí é com você! Aterrorize no joystick, faça a maior quantidade de pontos possível e envie para esta redação uma foto da tela.

É importante lembrar que esta foto deve estar dentro do padrão do Clube do Chefe (ver SG-13), e o tilio aqui, para quem não sabe, é um fotógrafo de mão cheia.

Se as fotos saírem boas, se o seu recorde for excepcional e a postagem obedecer ao prazo, você estará com um pé na Disney! Na segunda fase a coisa fica mais preta que noite sem lua. Serão 16 gamemaníacos, fissurados, babando na tela para descolar os prêmios. É a cova dos leões!

O desafio vale a pena. Os três primeiros lugares em Master e Mega vão poder, pessoalmente, puxar as orelhas do velho rato Mickey em sua mansão na Flórida. Isso, prá não falar dos outros super-prêmios. Coisas do Além! Saiba mais detalhes sobre a Super-Olimpíada 92 na página 13. UFA! Vocês têm que concordar, que essa é uma oportunidade única, e lembrar que o Chorinho aqui é que está bancando tudo com seu próprio mísero salário.

Quem aí ainda não recebeu a carteirinha?

A redação está recebendo de volta um montão de carteirinhas (centenas!) devolvidas pelo correio. Muitos de vocês mandaram endereço errado ou incompleto, pô!

É bom lembrar, por exemplo, que o CEP mudou ■ agora tem um total de oito números.

Tem nada não: se você é dos que não receberam esse diploma de craque, comunique-se urgente com o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor (mesmo endereço da SG) ou pelo telefone (011) 881-8122. Rápido, que a carteirinha está realmente um barato!

CLASSIFICADOS

COMPRO

* Game Gear por 80 dólares. Interessados tratar com Daniel Boechat Andrade, R. Justina Bulhões, 21, Ingá — Niterói — RJ.

* Um dos seguintes cartuchos: Batman, Double Dragon, Elevator Action, Mario Bro's, Rambo, Tartaruga Ninja, Mônica no Castelo do Dragão, Super Homem, Simpson's ou Shinobi, desde que o preço seja camarada. Tratar com Sidnei Gureri, R. Alfredo Driemeyer, Tetônica — RS — CEP 95890.

* Os números 2, 3, 4 e 5 da Supergame. Ligar para Julio Antonio da Silva no tel. (098) 227-1382, São Luis — MA.

* Master System I ou II ou Mega Drive, todos completos e com cartuchos. Envio Batista de Lima, R. Tancredo Neves, 232, Guaiaba — SC — CEP 89920.

* Fitas de Megadrive: Golden Axe I ou II e Sonic. Tratar com Vitor Hugo, Campo de São Cristóvão, 40/ 404 — São Cristóvão — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20921, ou pelo tel. (021) 589-1546.

* Caixa Plástica do cartucho Shapes and Columns (mega). Escrever para Yuri Rogatschenko Siqueira, R. Martim Afonso, 1335, ap. 103 B — Maringá — PR — CEP 87010-411.

* Dois estojos para fitas de Master. Tratar com Rodrigo pelo fone: (081) 721-3860 — Caruaru — PE.

* Master System com Alex Kidd na memória e fita Sonic. Com Carlos Eduardo, R. Luiz Lianza, 700, Expedicionários — João Pessoa — [illegible] — Fone: (081) 224-0697.

TROCO

* O cartucho Strider (Master System) por qualquer um dos seguintes: Phantasy Star, Última IV, Y's, Lord of the Sword, ou outro de Mega Drive. Só para o pessoal de Fortaleza. Tratar com Daniel de A. Marques, R. Fagundes Varela, 543, V. Betânia — Fortaleza — CE — CEP 60710. tel: (085) 225-3855.

* Videogame Bit System, com 9 fitas e 2 controles, tudo com 2 meses de uso, por Mega Drive com 1 fita. Tratar com Nilson de Jesus Macedo, R. Basiléia 109/301 — Vila da Penha — Rio de Janeiro — RJ — CEP 21210.

* Um walkman, dois minigames, uma lanterna e um relógio por um Game Boy ou um Atari. Escrever para Paulo Francisco Nunes de Oliveira, COHAB 3, R. 16, nº 65 — Caruaru — PE — CEP 55100.

* O Cartucho Strider por um destes cartuchos: Vigilante, Jogos Olímpicos ou Battle Out Run (todos Master) Tratar com Fábio no fone: (051) 665-8029 — Capão da Canoa — RS.

* Cartucho Super Volleyball (mega), por Golden Axe II ou Ghouls'n Ghosts. Falar com Gustavo Oliveira, R. Esterina Brenna Mojola, 540, Jd. Sta. Gertrudes, Jundiaí — SP — CEP 13200. Ou pelo tel: (011) 731-5423.

* Master System com dois controles, um cartucho, uma pistola e um Rapid-Fire, mais um skate profissional. Por um Mega Drive em bom estado com 2 controles ou 1 arcade profissional. Tratar em São Paulo com Rodrigo pelo fone: (011) 453-3016. Com urgência.

* Master I com dois cartuchos (Pro Wrestling e Altered Beast), 2 joysticks Dinacom, um jogo Pense Bem, um puzzle Grow 1000 peças, por um Mega Drive com 2 joysticks e 2 cartuchos. Tratar com Cristiano, Av. Tivoli, 413 — S. José dos Campos — SP — CEP — 12243. Ou pelo fone (0123) 41-4870.

* Seis fitas do videogame CCE, por um cartucho do Mega Drive (Pit Fighter ou Golden Axe I ou II). Falar com Jean de Souza, R. Joá, 22, Boa Esperança — Nova Iguaçú — RJ — CEP 26145.

* A fita Choplifter por Shinobi e R-Type. Tratar com Juliano, R. Rio Branco, 1781 — Taquara — RS — CEP — 95600.

* Microcomputador TX 85, um Datacorder e 5 minigames importados, por um Game Gear com 3 cartuchos. Falar com Luiz Eduardo no fone (021) 232-5366 — Rio de Janeiro — RJ.

* Skate com shape Dú, rodas da Sessions, rolamentos Russos e Truck Crail, por um Mega Drive com 2 controles. Escrevam para Evandro P. de Oliveira, R. 7, nº 18, Nova Pompéia — Piracicaba — SP — CEP 13400.

* Mini Game série Master " Hard Driven", por After Burner. Falar com Wilson ou Eduardo, R. Sto. André, 41 —

LOCAÇÃO E VENDAS
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.
TOKI GAMES Locadora
A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS
Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA
MEGA, MASTER
NINTENDO
NEO GEO
SUPER NES
DESCONTO DE 20% NAS LOCAÇÕES E VENDAS
(021) 719-2430
Al. São Boa Ventura, 622 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP [illegible]

A LOCADORA MAIS QUENTE DE MACEIÓ

A única em Alagoas a ter o MEGA CD. Temos os melhores lançamentos em CD, Super Nes, Famicom, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear e Master System.

Aceitamos cartões de crédito para a compra de cartelas com 30 locações.

Av. João Davino, 220 - Mangabeiras
Maceió - AL - Fone e Fax: (082) 325-2364

Rio Grande da Serra — SP — CEP 09450.

* Castle of Illusion ou Shinobi, por Fantasy Zone II (Master). Falar com Benício Alves Vieira, R. Córrego do Bom Jesus, 734 — Jd. IV Centenário — São Paulo — SP — CEP — 03933. Fone: (011) 911-3616 (recados).

* Cartucho Golden Axe do Mega Drive pelo cartucho Phantasy Star do Master System. Falar com Eduardo no fone (081) 461-1349 — Recife — PE.

* Quatro cartuchos do Mega Drive (Zoom, Truxton, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Altered Beast), por um adaptador do Master System acompanhado dos óculos 3D. Com Enaldo Carvalito, Conj. Paralela Parque, ed. Finlândia, 157, ap.02 — Salvador — BA.

* Phantom System, pistola, adaptador J-72, duas fitas, dois controles, um Atari com 12 fitas, tudo em ótimo estado, por um Mega Drive japonês com 2 fitas. Tratar com Ronaldo Alho, R. Parabi, 38 — São Paulo — SP — CEP — 04258. Fone: (011) 950-9004 — São Paulo — SP.

* Atari 2600, dois controles mais 9 jogos, por 3 fitas do Nintendo Americano (Double Dragon, Show Brothers e Galaxy 5000). Contatos com Rodrigo, no fone: (011) 950-9004 — São Paulo — SP.

* Master System II com um joystick, uma pistola, 3 cartuchos (Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World e Black Belt), tudo na caixa com dois meses de uso, por um Mega Drive em boas condições com qualquer cartucho. Cleber Cesar Ribeiro, Av. Prof. João Batista Conti, apto. 33 — A, 1804 — Itaquera — São Paulo — SP — CEP 08250.

VENDO OU TROCO

* Bit System com 12 fitas, 3 joysticks, adaptador J-72, jogo Academia da Grow e um Dactar com 53 fitas e 2 joysticks. Troco tudo por um Mega Drive com fitas. Tratar com Felipe Duprat, Av. Vilobaldo B. Macedo, 31 — Taboão da Serra — SP — CEP 06750.

* Pistola para videogame CCE VG 9000 por Cr$ 50.000,00, ou troco por cartucho padrão Nintendo ou CCE. Ligar para Wagner no tel: (011) 261-4499 ou 261-3432.

* Master System II com 3 fitas (Super Football, Sonic, Choplifter), e um controle, por um Mega Drive, devolvendo a diferença. Com Marco Aurélio no fone: (016) 628-7501, Ribeirão Preto — SP.

* Master System com 5 fitas, Rapid Fire, pistola e Atari com 8 fitas e 12 jogos, troco também por Mega Drive. Combinar com Claudio Swaczen Jr., Av. André Luiz, 54 — Guarulhos — SP — CEP 07080. Fone: (011) 208-1430.

CLUBE DO VIDEOGAME

LOCAÇÃO E VENDAS

Enviamos via Sedex para todo o Brasil. Trazendo este anúncio, você ganha uma locação grátis e concorre ao sorteio de um videogame.

Rua Santos, 54 - Joinville - SC
CEP 89200 - Tel. (0474) 22-1058

* Cartuchos de Master: Jogos de Verão, Sonic, Kenseiden, Alex Kidd in Miracle World, Thunder Blade, Double Dragon, Altered Beast e um joystick profissional (tipo arcade). Troco por fitas de Mega Drive. Escrever para João R. Lenfers, R. Anfilóquio N. Pires, 1264 — Bairro Figueiras — Gaspar — SC — CEP 89110, ou pelo fone: (0473) 32-1138.

* Minigame série Master (Double Dragon II), ou troco por cartucho de Mega Drive. Tratar com Anderson, R. Dias de Toledo, 221, casa 2 — São Paulo — SP — CEP 04143.

* Master System com pistola e 5 fitas, com pouco uso. Tratar com Cássio pelo fone: (0192) 51-4746, após às 12:00hs. Campinas — SP.

* Um ferroramo XP-1400, mais caça-bombardeiro dos Comandos em Ação, por uma fita de Mega Drive. Tratar com Guinter pelo telefone: (069) 321-1301 das 19:00 às 21:00 hs. Av. 15 de novembro, 2929 — Vilhena — RO — CEP — 78995.

* Phantom System com sete fitas e pistola, por 115 dólares, ou troco por fitas de Mega Drive. Falar com Ricardo, R. Joaquim Sudário da Silva, 225 — Centro — Formiga — MG — CEP 37290, ou pelo telefone: (037) 321-2423.

* Master System com 10 fitas, óculos 3D, pistola, dois joysticks, um videogame

VENHA CONHECER A LOJA E LOCADORA MAIS COMPLETA DO BRASIL

Chamonix

GAMES CLUB

BRASIL - R. Juquis, 284 - Moema - Tel.: (011) 61-0355 / 240-0201 / 542-3550
EUA - 34 S.E. 2nd Ave. Suite 210, Miami, Fl. 33131 - Tel.: (305) 372-0087

TECNOPAX
AUTORIZADA
DYNACOM

• Transcondificação, com garantia de 1 ano.
• Assistência técnica em Vídeo games nacionais e importados.
• Atendimento via SEDEX para todo o Brasil.

Promoção!
Preços de maio durante o mês de julho! E ainda: Um lindo brinde!

SUPER DESCONTOS AOS SOCIOS DO CLUBE DO CHEFE

AUTORIZADAS
Belém/PA
Feira de Santana/BA
São Paulo/SP

CCE com 18 fitas, por Mega Drive com uma fita e um joystick. Tratar com Ayron Franklin Muller de Campos, R. Uruguai, 59, ap. 708 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20510.

★ Cartucho Master System After Burner, por outro de 4 Mega. Interessados escrever para Tainah Leão Tagra Reis, R. Magalhães de Almeida, 107 — Bacabal — MA — CEP 65700.

★ Mini Game Master, ou troco por uma fita de Master System. Tratar com Daniel Moraes Alves, Fazenda Nova Caiuá — Caiuá — SP — CEP 19450-000. Fone: (0182) 78-1114.

★ Master System I, com dois controles, 3 fitas (Altered Beast, Jogos de Verão, Choplifter), um walkman, 45 dólares, 10 revistas de games, skate LifeStyle. Tudo por um Super Famicon com 1 fita ou Mega com 1 fita. Tratar com Denis, R. Santo Antônio, 34 — Centro — Cachoeira Paulista — SP — CEP 12630. Fone: (0125) 61-2485.

VENDO

★ Game Boy acompanhado de uma bateria e um Case Boy, pelo equivalente a 100 dólares. Quem se interessar, tratar com Igor ou Arthur depois das 13:00 hs. R. José Maria Lisboa, 679, ap 01 — São Paulo — SP — CEP 01043, ou pelo telefone (011) 887-6956.

★ Cartucho Paper Boy do Master System. Tratar com Gustavo pelo fone: (054) 343-1517, Saranduva — RS.

★ Master System II, seminovo, com dois controles e duas fitas (Super Mônaco GP, Jogos de Verão e mais Alex Kidd na memória). Falar com André Altico pelo fone: (011) 451-6146. São Bernardo do Campo — SP.

★ Master System com os cartuchos: The Lucky Dime Capper, Castle of Illusion, Psycho Fox, Alex Kidd in Shinobi World, Fantasy Zone: The Maze, Fantasy Zone II. Ligar para (081) 221-4207, falar com Rodrigo, Recife — PE.

★ Phantom System, um adaptador J72 e 2 cartuchos. Tratar com Wagner pelo fone: (011) 296-8666 — São Paulo — SP.

★ Os seguintes cartuchos para Mega: Spiderman, Sonic, Eswat, Altered Beast e Castle of Illusion (todos japoneses). Com Rubens, R. Ouro Grosso, 720 — São Paulo — SP — CEP 02531. Ou pelo fone: (011) 266-9601.

★ Mega Drive japonês, original, na caixa, com garantia e transcodificado. Acompanha cartucho The Revenge of Shinobi, ótimo preço. Tratar com Irene, Tel: (011) 448-2668 — São Bernardo do Campo — SP.

★ Master System I com pistola Light Phaser, Rapid Fire e quatro cartuchos. Tratar com Marcelo Basso Valim, R. Rio Grande do Sul, 832, CEP 79170 — Sidrolândia — MS, ou tel: (067) 272-1304.

★ Videogame Atari, com pouco uso e 4 fitas: Enduro, River Raid, Bank Heist e Donkey Kong. Com Gabriel Telesca Campana, Av. Petrópolis, 130 — Lagoa Vermelha — RS — CEP 95300.

★ Game Gear com case e adaptador AC e cartuchos: Shapes and Columns, G-Loc, Sonic e Chase HQ. Tratar com Marcel, só aos sábados, pelo fone: (011) 292-5497 — São Paulo — SP.

★ Game Gear com uma fita (Super Mônaco GP), um Master Gear Converter e um adaptador AC, tudo em ótimo estado e pouco uso. Falar com João Paulo, fone: (021) 542-3558, ou R. Gustavo Sampaio, 374, apto.701 — Rio de Janeiro — RJ — CEP 22010.

TARGET
VIDEO GAME LOCADORA
• Venda de acessórios, Cartuchos e Videogames
• Assistência Técnica
• Aluguel de Cartuchos.
Rua R-1 nº 195 S. Oeste
Goiânia - GO Tel. 291-1607

★ Master System, com 2 controles e um cartucho da Mônica, por 250 mil cruzeiros à vista ou duas de 150 mil (valores de julho). Falar com Márcio, Av. Cláudio Augusto Fernandes, 238 — São Paulo — SP — CEP 03962. Tel: 919-1691

★ Oito cartuchos de Master, um controle, uma pistola, adaptador Master System Converter — todos importados. Tratar com Luiz Eduardo, R. Joaquim Murtinho, 304, Sta. Tereza — Rio de Janeiro — RJ — CEP 20241. Ou pelo fone: (021) 232-5366.

★ Fitas de Mega Drive: Pit Fighter, Ghostbusters, Sonic, Quackshot e Lakers Vs Celtics. Interessados escrever para Leonardo Martins Soares, R. Nilo Peçanha, 74 — Centro — Petrópolis — RJ — CEP 25620. Ou pelo fone: (0242) 42-5179.

VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR E NINTENDO?
NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.
NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

HOLLYWOOD
GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo
Atenção!
Trazendo este anúncio você ganha uma camiseta

▪ Master System I, pistola, 4 fitas e um minigame da Tec Toy. Tratar com Jeferson dos Santos Alves, Av. Presidente Costa ■ Silva — CEP 06250. Fone: (011) 706-0477.

▪ Master System, controle e uma pistola, acompanha mais 4 fitas. Telefone: 239-9036. Falar com Marcos — Rio de Janeiro — RJ.

▪ Phantom System, pistola, três cartuchos (Super Pitfall, Double Dragon e Crime Busters). Luciano Escudeiro, telefone (011) 918-0187 — São Paulo — SP.

★ Fita de Mega Drive — Sonic the Hedgehog. Contato com Carlos Eduardo, fone (0478) 62-0053. Av. Nereu Ramos, 187, apto 5, Taió — SC — CEP 89190.

CLUBES

★ MNM CLUB (Master, Nintendo, Sega), R. Itambé, 761, Jd. Satélite — S. José dos Campos — SP — CEP 12233-660. Para ficar sócio deste clube, basta mandar uma carta com um selo para resposta. O resto é por nossa conta. Você vai receber dicas todos os meses, totalmente grátis e receber informações de lançamentos.

★ O MK (Mein Kampf Games), lança um desafio para os Gamemaníacos. Superá-los em qualquer jogo de Mega ou Nintendo. Para o desafio eles contam com 8 feras. Escrevam para R. Max Mangels, 644 — São Bernardo do Campo — SP — CEP 09895.

★ The Pilots videogame club. Clube fundado em 23/06/92, que já conta com muitos sócios. Clube especializado em todos os sistemas, promovendo campeonatos bimestrais de games e que tem até um jornalzinho com dicas para sócios. O clube tem também uma hot line, que fornece dicas e manhas (das 12:00hs às 13:00). Quem quiser ficar sócio deve pagar dois mil cruzeiros para as despesas de correio, primeiro jornal e carteirinha, e mais mil e quinhentos cruzeiros todo mês para as despesas de correio e xerox dos jornais. Basta telefonar para 825-2570 (falar com Décio) e 255-7899 (falar com Luis Felipe), ou escrever para R. Dr. Veiga Filho, 259, apto. 101 — SP — São Paulo — CEP 01229.

TILTY'S
VÍDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICON) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •
Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326
Tel: 2'7.2159
Loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 4'

★ Quem quiser manter contato com o Clube do Game, de Santa Catarina, para trocar dicas de jogos, escreva para R. Manoel C. Ribeiro, 61 — Bom Jardim da Serra — SC — CEP 88640. Em nome de Giuliano Cordela Melo.

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo - SP
CEP 0105

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

Lançamento exclusivo. Fonte de alimentação para super nes e Megaboy.

O game fica mudo ou com som de gralha? A imagem embaralha ou congela na tela? O cartucho não entra ou dá pau na última fase?

Nem sempre o defeito é do seu game ou do cartucho. Às vezes, o problema pode estar na caixa-preta da tomada — fonte de alimentação — que, se estiver com defeito ou for inadequada, só prejudica o seu vídeo game.

Para não esquentar a cabeça com esse tipo de problema e com muitos outros ligados à rede elétrica, conheça nossos produtos e nosso serviço de atendimento ao consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Distribuidores (Atacado)
GAMECENTER

REVENDEDORES - SÃO PAULO - CAPITAL
REGIÃO CENTRO:
TRANCHAM
ELETRORADIO GLOBO
JOTÃO NEW DAYS
SOM MARAVILHA
SUPERGAMES I
MUNDO DO VIDEOGAME
COLORSOM
MIDOPA
ELPISON
REGIÃO NORTE:
PROGAMES
MULTIMIX
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
REGIÃO LESTE:
TECH VIDEO
REGIÃO JARDINS:
TECH GAMES
BELLA CENTER
NEW ÓTICA
REFLEX
INSTANT KOLOR
REGIÃO SUL:
TECH VIDEO
MICROGENIUS
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO OESTE:
TOYS N'GAMES
WUTEC
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
REDES:
FOTOPTICA E FILIAIS
AUDIO E FILIAIS
AMAROSOM E FILIAIS

REVENDEDORES - SÃO PAULO INTERIOR
MICROSHOPPING
SHOP AUDIO & VÍDEO
TOP CENTER
FOTO GILBERTO
FLENISOM
FRANCO & TEODORO
IRISOM
YOSHIKO NAKATANI
ANDRÉ ALVES GAMES
NAKATANI & UTSUBO
OUTROS ESTADOS
BONSOM
TELREX
SUPERGAMES NORTE
SUPERGAMES SUL
AUDITEL
C.L.C
NEOCENTER
SUPERGAMES II
VIDEOTECNICA
RELEVO
GAMEMANIA
■ PEIXOTO
VOLMA
RIBEIRO & NETO

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de alimentação
São Paulo - SP — Tel.: (011) 876-6173 — Fax: (011) 876-9708
Vendas no atacado e serviço de atendimento ao consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA
QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

Todo fera que se preze tem que ser sócio do *Clube do Chefe* e conhecer todos os conveniados pelo *Clube*.

LOCADORAS:

NEOCENTER INFORMÁTICA
Rua [illegible], 54 – [illegible]
Santa Catarina – CEP [illegible] – Tel. [illegible]

DPV (DUAL POWER VÍDEO)
• Al. São Boa Ventura, [illegible] – [illegible] – Niterói
Rio de Janeiro – CEP 24130 – Tel. [illegible]
• Rua José Clemente, [illegible] – Centro
Rio de Janeiro – Tel. [illegible]

HOT GAME
Av. [illegible] – Mangabeiras – Maceió
Alagoas – CEP [illegible] – Tel. [illegible]

GAME HOUSE
• Rua Teresa, [illegible] – Petrópolis
Rio de Janeiro – Tel. [illegible]
• Rua [illegible] de Março, [illegible] – Centro – Petrópolis
Rio de Janeiro – Tel. [illegible]
• Av. Maestro Paulo e Silva, 400 [illegible]

HOLLYWOOD GAMES
Av. João Pessoa, 497 – Santo André
São Paulo – CEP [illegible] – Tel. [illegible] 447 5650

TILTYS VÍDEO LOCADORA
Rua Santa Virgínia, 326 – Tatuapé
São Paulo – CEP [illegible] – Tel. [illegible]

TARGET VÍDEO GAME E LOCADORA
Rua [illegible] Nº 125 – Setor Oeste – Goiânia
Goiás – CEP 74 [illegible] – Tel. [illegible]

NORMAN GAME
Rua Santa Ifigênia, 190 – Sta. Ifigênia
São Paulo – Tel. [illegible]

TOKI GAMES
Rua Ministro Calógeras, [illegible] – Joinville
Santa Catarina – CEP 89200 – Tel. [illegible]

DIMENSÃO
Rua da Consolação, 2970 [illegible] – Cerqueira César
São Paulo – CEP [illegible] – Tel. [illegible]

ASSISTÊNCIA TÉCNICA:

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 – 1º Andar – [illegible]
São Paulo – CEP [illegible] – Tel. (011) 222.1472 [illegible]

LOCADORAS / FRANCHISING:

SUPER GAMES
Rua Senador [illegible], 94 – [illegible]
São Paulo – CEP [illegible] – Tel. [illegible]

SUPER GAMES MACEIÓ – [illegible]
SUPERGAMES BELÉM – [illegible]
SUPERGAMES PETROLINA – [illegible]
SUPERGAMES SANTOS – [illegible]
SUPERGAMES CAMPINAS – [illegible]
SUPERGAMES BRASÍLIA – [illegible]
SUPERGAMES BRASÍLIA – [illegible]
SUPERGAMES SÃO PAULO – [illegible]
SUPERGAMES SÃO PAULO – [illegible]

DR. KISSAB

O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

CD-ROM

Caros amigos da SG. Há algum tempo atrás, uma revista americana que coleciono comentou sobre o CD-Rom do Turbografix-16 e, na mesma matéria, negou a existência de um similar da Sega. Algumas edições depois, a mesma revista publicou uma matéria sobre o, ainda sem nome, CD-Rom da Sega. Desde então vi dúzias de reportagens sobre este fantástico periférico, inclusive na sua revista, que considero a melhor do Brasil. A verdade é que meu aniversário é agora em agosto e, inicialmente, o CD-Rom seria lançado neste mês. Existem controvérsias sobre o sistema usado por ele. Gostaria de saber quando estará disponível no mercado brasileiro e o preço. Um abraço.

Marco Antonio Brasil Paschoal
Brasília — DF

R: Caro Marco Antonio, o CD-Rom da Sega já saiu no Japão. O lançamento nos States será em novembro e só rodará CDs americanos. Custará por lá 299 dólares. O brasileiro está programado para sair no final deste ano, ou no início do próximo. O preço será duas vezes o preço de um Mega Drive.

STREET FIGHTER II

Cara SG, gostaria de dar-lhes parabéns pelo excelente trabalho e perguntar se a Sega já lançou Street Fighter II para o Mega Drive. Vocês pretendem fazer posters de Fighting Masters, Streets of Rage, Pit Fighter, Fantasia e Toe Jam & Earl. E fala pro Chefe deixar de ser Pentelhoho.

Márcio Dell Acqua
Vila Anastácio — SP

R: Não temos nenhuma informação de que a Sega pretenda lançar Street Fighter II pra Mega. Quanto aos posters, Toe Jam & Earl já fizemos. O que você achou? O resto está na boca da nossa lista de espera, quase saindo. Olhe, eu tô me ferrando com esses recados pro Chefe, mas enfim gostei da palavra. Pode deixar.

MEGADÚVIDAS

Eu e meu amigo temos um Mega japonês da Sega. Quando coloco o cartucho Streets of Rage, no dele aparece Bare Knuckle. E no meu, aparece Streets of Rage. No dele, Shinobi vira The Super Shinobi e no meu, vira The Revenge of Shinobi. No Quackshot dele os mundos aparecem em japonês, no meu em inglês ■ as fitas aparecem com os títulos iguais aos do Mega da Tec Toy, sendo que no dele, as mesmas fitas aparecem diferentes. Qual está certo? Isso me deixa confuso.

Leandro Arruda Cavanha
Santo André — SP

R: O certo é o console do seu amigo, pois aparecem Bare Knuckle e Super Shinobi. O que está acontecendo é que o seu parece ser um console do tipo americano, Genesis. Ou, na pior das hipóteses, um console pirateado do Genesis americano.

ARCADES

Achei a estratégia do arcade Spider-Man um barato. Por que vocês não repetem a dose com Street Fighter II e The Simpsons? Sei que não são da Sega, mas gostaria de ver as estratégias. Gostaria também de saber se os arcades Spider-Man e Captain America and The Avengers têm alguma chance de sair pra Mega Drive.

OBS: Chefe, não dá pra me descolar aquela sua nova motorista, supergata???

Jean Petruci Gregio
São Joaquim da Barra — SP

R: Que bom que você gostou de Spider-Man, não repetimos a dose por isso mesmo que você já disse. Captain America and The Avengers está saindo pra Mega Drive nos States, pode se alegrar, OK? Quanto à motorista do Chefe, não tenha ilusões: não sai! Nem falei com ele pois é perda de tempo. E no meu caso, do emprego também.

HOTLINE

BACK TO THE FUTURE
(Master)

Seleção de Fase: comece o jogo e, no caminho, dê pausa. Depois aperte umas duas ou três vezes os botões 1 e 2, simultânea ■ suavemente, mas rápido. Você vai para a fase seguinte.

QUACKSHOT
(Mega)

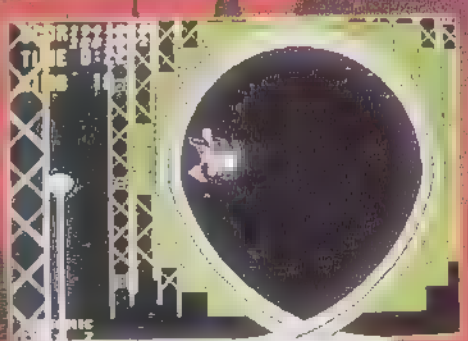
Egito "Combinação": quando ■ parede começar a cair, pule em cima do sol, da lua e da estrela, respectivamente. Com a parede parada podemos pegar o Cálice de Rá.

AZTEC ADVENTURE
(Master)

Seleção de Fases: antes do papiro abrir, aperte o botão direcional cinco vezes para cima. O menininho cai e vira para ■ direita. Antes dele atirar os saquinhos de dinheiro, aperte o botão direcional três vezes para a direita e quando ele virar para a esquerda, aperte uma vez para a esquerda.

GOLDEN AXE
(Mega)

Seleção de Fase: quando entrar na tela de seleção de jogadores, segure o botão direcional no canto esquerdo inferior e, depois, aperte simultaneamente o botão B e o botão início.



SONIC
(Mega)

Seleção de Fase: na tela de apresentação, aperte o botão direcional para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Quando ouvir o toque de uma sineta, segure o botão A ■ aperte o start.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(Master)

3º Castelo: encontre Janken, o Grande, e derrote-o no Janken Pô. Fique então perto da sua barriga e espere ele atirar. Pule ■ dê três socos no seu chifre. Ele lhe dará o Medalhão do Sol.

CLASSICS

RASTAN
(Master)
CONTINUE INFINITO

Na tela Sega, acione o botão direcional na diagonal inferior esquerda e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Estes botões devem permanecer pressionados até aparecer a tela título.

ALTERED BEAST
(Master)
MAIS VIDAS

Direcione para cima, vá para a diagonal esquerda e aperte os botões 1 e 2 simultaneamente.

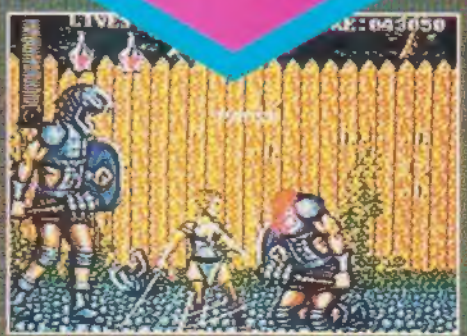
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
(Master)
ESTOURE O PLACAR

Ao acabar o jogo, selecione o continue (direcione para cima e aperte o botão 2, oito vezes). O jogo recomeçará e seu placar será mantido. Porém não esqueça: prá isto você precisa de 400 moedas.

SPACE INVADERS
(Mega)
PARA LIMPAR A TELA

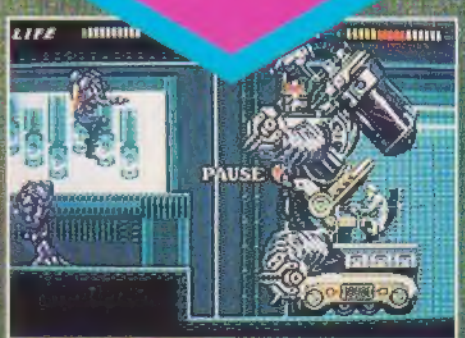
Ataque primeiro os invasores das laterais e os mais próximos a você prá ganhar tempo. Cuidado, eles se movimentam de modo irregular. O melhor é acertar o disco voador que passa em cima da tela.

SWORD OF SODAM
(Mega)
SELEÇÃO DE FASE



Prá isto você tem que jogar e colocar seu nome entre os melhores escores. Escreva então H I N A N P e aperte Start no controle 2.

E-SWAT
(Mega)
SELEÇÃO DE FASE



Quando aparecer a tela título, retire o cartucho e recoloque-o sem desligar. Reset e aperte Start. No nível 1 segure o direcional à esquerda apertando A B C simultaneamente. Aparecendo um número, você conseguiu.

PÓDIUM

Os números não mentem e as pontuações estão aí pra comprovar. Confira.

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner II	33.403.060
Castle of Illusion	5.245.500
Fantasia	9.999.890
Ghouls'n Ghosts	1.050.400
Golden Axe II	726
Out Run	73.120.880
Quack Shot	13.019.500
Sonic	9.999.990
Spider Man	176.725
Streets of Rage	999.900
Super Mônaco GP	2'20"25
Toe Jam & Earl	577

MASTER CLUBE

Alex Kidd in Miracle World	9.999.800
Aztec Adventure	3.511.500
Black Belt	9.999.900
Castle of Illusion	999.990
Choplifter	9.999.950
Galaxy Force	456.600
Ghostbusters	Terminado
Ghouls'n Ghosts	10.024.300
Monica no Castelo do Dragão	545.130
Moonwalker	999.990
Paper Boy	230.890
Super Mônaco GP	2'26"10

RECORDES AMERICANOS

MEGA

Batman	933.600
Buster Douglas	22.250.080
Castle of Illusion	29.218.800
Columns	99.999.989
Curse	10.560.300
Ghouls'n & Ghosts	2.272.300
Moonwalker	9.999.999
Musha	155.997.820
Phelios	2.513.640
Revenge of Shinobi	12.537.800
Sonic the Hedgehog	9.999.990
Streets of Rage	999.990

MASTER

After Burner	19.569.910
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	999.990
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3-D	35.257.970

RECORDES SUPERGAME

Out Run (Mega)
5.739.800
Golden Axe (Mega)
312.5
Luciano Lessa
Novo Hamburgo - RS

James Pound II (Mega)
5.634.750
Deccap Attack (Mega)
Terminado
Leonardo Bartz
Jaraguá do Sul — SC

Vapor Trail (Mega)
1.022.600
Luciano Hachmann Ferretto
Erechim - RS

A galera afiadíssima não fica devendo nada ao estrangeiro.

Herzog Zwei (Mega)
Terminado
Edumar A. Pianovski
Curitiba — PR

Toe Jam & Earl (Mega)
Jogo terminado
Jefferson L. Janzen e
João C. Janzen
Curitiba — PR

Shadow of the Beast (Mega)
99.974
Pit Fighter (Mega)
2.090.330
Hudson Shoiti Hiradai
Goioerê — PR

Shadow Dancer (Mega)
9.999.500
Moonwalker (Mega)
9.999.999
Fernando Ferreira Matias
Santo André — SP

Super Mônaco GP (Mega)
2'21"85
Gidel Queiroz Júnior
Brasília — DF

GAME HOUSE

LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

APRESENTA

o novo point dos videomaníacos

VENDAS NO ATACADO E VAREJO,
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

Lançamento:
Street fighter II

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) — Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!

PRO

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM OS LIMITES DA SUA HABILIDADE. ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004